



PLAYSTATION®3

PlayStation®

Revista Oficial - España

98 • MARZO 2009 • 3,50 €
CANARIAS 3,65 €

SÓLO 3'50€



UNDISPUTED

¡NO SALDRÁS VIVO DEL RING!

BATMAN ARKHAM ASYLUM

EL CABALLERO OSCURO PLANEA SOBRE PS3

GRUPO ZETA

8 420565 092005 00098

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

DANTE'S INFERNO

PS3

¡El nuevo dios de la guerra ha llegado!

¡ÚLTIMA HORA!
★ FINAL FANTASY XIII
★ MAFIA II

¡DESCUENTO EN LOS MEJORES JUEGOS!

5€

DE AHORRO SEGURO EN NUESTROS TÍTULOS RECOMENDADOS...
- Wheelman (PS3)
- Eternal Sonata (PS3)
- Shellshock 2 Blood Trails (PS3)
- SingStar Canciones Disney (PS2)
- Midnight Club Los Angeles Remix (PSP)



TODAS LAS NOVEDADES: SHELLSHOCK 2 • **RESIDENT EVIL 5** • SILENT HILL HOMECOMING • **AFRO SAMURAI** 50 CENT BLOOD ON THE SAND • **EL PADRINO II** • STAR OCEAN SECOND EVOLUTION • **LAS CRÓNICAS DE RIDDICK...**

SHELLSHOCK 2™
BLOOD TRAILS

SENDEROS DE SANGRE








PLAYSTATION 3

KOCH MEDIA








Fundador ANTONIO ASENSIO PIZARRO

Presidente: FRANCISCO MATOSAS
Vicepresidente Ejecutivo ANTONIO ASENSIO MOSBAH

Presidente de la Comisión Ejecutiva JUAN LLOPART
Director General CONRADO CARNAL
Director Editorial y de Comunicación MIGUEL ÁNGEL LISO

Directora del Área de Revistas MARTA ARIÑO
Director del Área de Comercial y Publicidad PABLO SAN JOSÉ
Director del Área de Plantas de Impresión ROMÁN DE VICENTE
Director del Área de Servicios Corporativos ROMÁN MERINO
Director del Área de Prensa ENRIQUE SIMARRO
Director del Área de Libros FAUSTINO LINARES

REDACCIÓN
Director MARCOS GARCÍA REINOSO
Director de Arte KOLDO GUINEA HERRÁN
Redactor Jefe BRUNO SOL
Redacción
ANA MÁRQUEZ SALAS (Playstyle), DANIEL RODRÍGUEZ MARTÍN, PEDRO BERRUEZO PADILLA
Maquetación
JOSÉ LUIS LÓPEZ IBÁÑEZ (Jefe de Sección)
Colaboradores
RAÚL BARRANTES, JAVIER BAUTISTA, ISABEL GARRIDO, DAVID CASTAÑO, IGNACIO SELGAS, DAVID NAVARRO, MIGUEL Á. SÁNCHEZ, RAFA NOTARIO, OMAR ÁLVAREZ, EDUARDO GARCÍA
Sistemas Informáticos JAVIER RODRÍGUEZ

C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00
ps@grupozeta.es

ÁREA DE REVISTAS
Director Adjunto de Área CARLOS RAMOS
Directora Comercial ESTHER GÓMEZ
Jefe de Marketing FERNANDO VALLARINO
Adjunta a la Dirección de Área ÁNGELA MARTÍN
Director de Desarrollo CARLOS SILGADO
Director de Producción JORDI OMELLA

Suscripciones, números atrasados y atención al lector
902 05 04 45 de 9 a 14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Cataluña FRANCISCO BLANCO
Directora de Publicidad Internacional GEMA ARCAS
Coordinación de Publicidad MAR SANZ

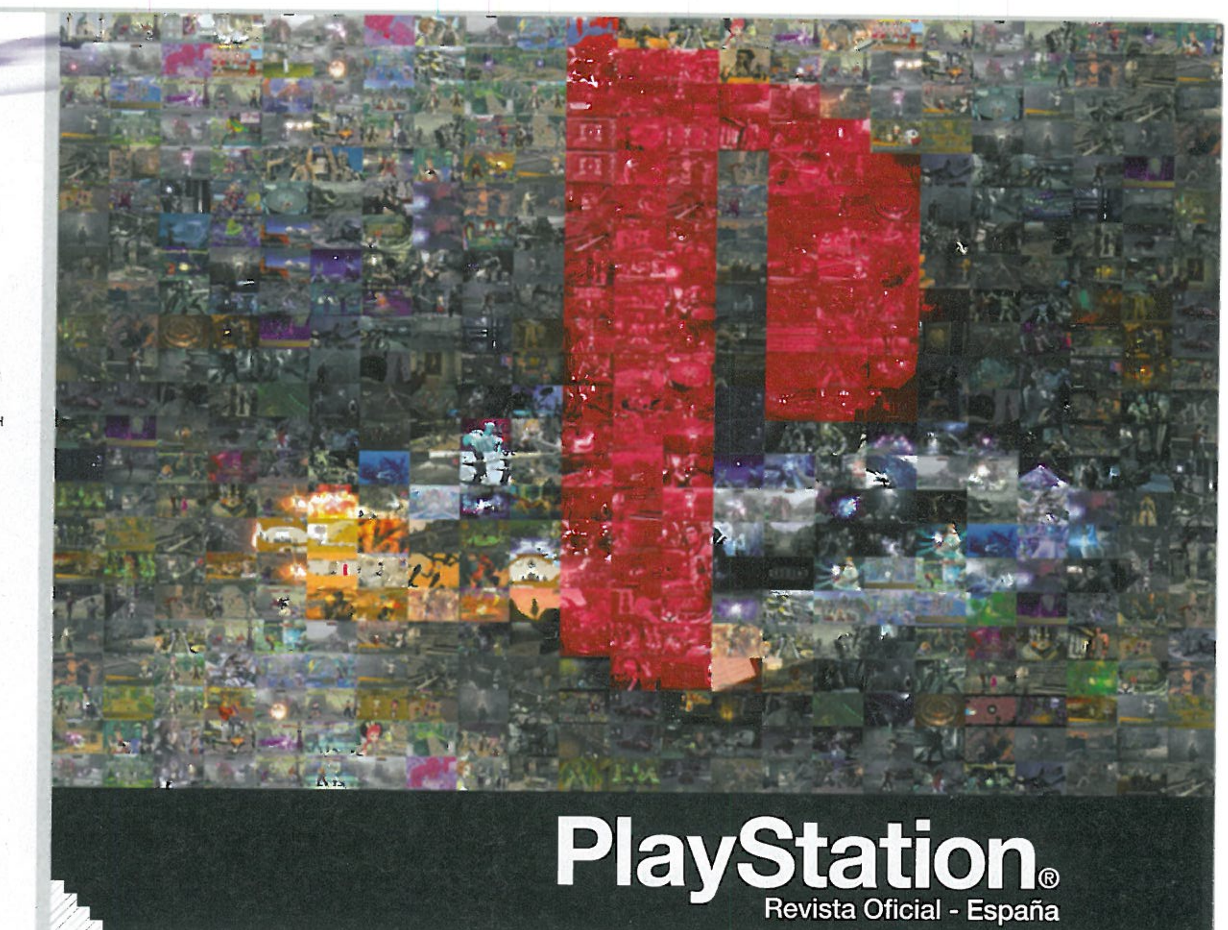
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: JULIÁN POVEDA (Director). FRANCISCO ANDRES (Director de Equipo) MAR LUMBRERAS (Jefe de Publicidad) c/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: FRANCISCO BLANCO (Director de Publicidad en Cataluña) JUAN CARLOS BAENA (Jefe de Equipo) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: JAVIER BURGOS (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: MARIOLA ORTIZ (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: JESUS Mª MATUTE (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: MERCEDES HURTADO (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: MARIAN GARRIDO (Delegada). Avda. Rodríguez de Viguri, 47 Bajo 15703 Santiago Telf. 981 57 17 15
Aragón: ALEJANDRO MORENO (Delegado). Hernán Cortés, 37 50005 Zaragoza Telf. 976 70 04 00
Castilla-La Mancha: ANDRES HONRUBIA (Delegado). Tinte, 23 Bº Edif. Centro 02001 Albacete Telf. 967 52 42 43

INTERNACIONAL: GEMA ARCAS (Directora de Publicidad Internacional)
DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO. ALEMANIA: L.G.A. Munich. Tanja Schrader. Tel. 49 89 92 50 35 32. *tanja.schrader@lga.burda.com* **FRANCIA:** L.G.A. Paris. Valerie Wright. Tel 331 41 34 81 88. *vwright@lga.com* **ITALIA:** L.G.A. Milano. Robert Schoenmaker. Tel. +39 02 62 69 44 41. *robert@lga.it* **GRAN BRETAÑA:** L.G.A. London. Eva Twine-Probst. Tel. +44 207 150 7432 *eva.twine@lgalondon.co.uk* **HOLANDA:** Axe Media. Lennart Axe. Tel. +32 26 474 660. *laxe@axemedia.be* **PORTUGAL:** Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Tel. +351 213 853 545. *ilimitada@ilimitadapub.com* **GRECIA:** Publicitas Hellas. Sophie Papapolyzou. Tel. +3016 851 790 *publicitas@hellasnet.g* **SUIZA:** Triservice. Philippe Girardot. Tel 41 227 96 46 26. *info@triservice.ch* **ESCANDINAVIA:** L.G.A. Karin Södersten. Tel. 46 8 457 89 07. *Karin.sodersten@interdeco.se* **USA:** L.G.A.New York. Dawn Erickson. Tel. 1 212 767 65 73 *derickson@hfmus.com* **CANADA:** HIP Heidi Sarazen. Tel. 001 416 463 03 00 *heidisarazen@hotmail.com* **JAPON:** Pacific Business Inc. Mayumi Kai. Tel 81 3 3661 61 38. *kai-pbi@gol.com* **DUBAI:** Iceberg Media. Ivan Montanari. 00 97 143 90 89 99 *ivanmontanari@hotmail.com* **INDIA:** Mediascope Publicitas. Marzban Patel Tel 9122 22 87 57 17 *Marzban@media-scope.com* **THAILANDIA:** Dynamic Vision. Vatcharaporn Mangkonkarn. Tel. 662 938 61 68. **TAIWAN:** Lewis Int'l Media. Louis Huang. Tel. 886 2 2709 8348

IMPRESIÓN: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
DISTRIBUYE: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

DEPÓSITO LEGAL: M.50833-2000
PRINTED IN SPAIN

PLAYSTATION REVISTA OFICIAL
es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**



PlayStation®
Revista Oficial - España

¡GRACIAS A TODOS!

Después de la excelente acogida que ha tenido el pasado número de la revista a 1,95 Euros, quiero aprovechar estas líneas para daros las gracias a todos por la fidelidad y confianza que depositáis en nosotros mes tras mes. Para demostraros que este 2009 va a ser un año lleno de sorpresas, nada mejor que un gran número como el que tenéis entre manos en el que se funden grandes exclusivas mundiales, guías completas de los títulos más esperados y un regalo que os será extremadamente útil. ¿A que apenas habíais oído hablar de Dante's Inferno? Por esa razón queríamos traeros de primera mano una primicia mundial que no será desvelada hasta dentro de unos días en el resto de medios escritos y On-line del mundo. Así nos las gastamos en PlayStation Revista Oficial, nos gusta que descubráis los lanzamientos más poderosos del momento antes que nadie.



Marcos «The Elf» García
DIRECTOR
marcos.ps@grupozeta.es



Bruno «Nemesis» Sol
REDACTOR JEFE
bsol.ps@grupozeta.es
«Por fin he encontrado la solución, he alquilado una habitación a mi vesícula»



Ana «Anna» Márquez
amarquez@grupozeta.es
«¿Por qué no tiene airbag mi Audi? La respuesta, pág. 130»



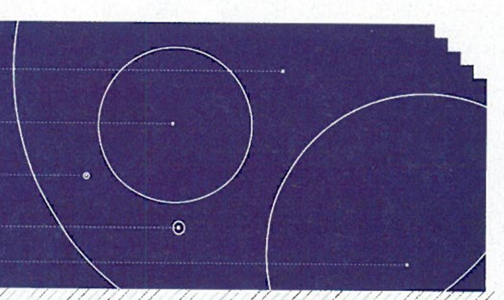
Pedro «John Tones» Berruezo
pberruezo.ps@grupozeta.es
«Ya sólo me interesan los juegos de octava mano»



Daniel «Last Monkey» Rodríguez
dani.ps@grupozeta.es
«Ya no me dan ningún miedo los Survival Horror, bueno sí»

nuestro tiempo este mes...

28 días ha empleado John Tones en completar la primera fase de Söldner-X con un solo disparo.
6 horas después de su intervención quirúrgica Nemesis ya estaba dando saltos en la redacción.
7 seg. tarda Last Monkey en instalarse en las casas de sus compañeros, mesilla de Luis XV incluida.
3 minutos de trabajo diario cada vez que Anna se trae a su perrita yorkshire Audi a la redacción.
49 horas cargando el Sixaxis en la PS3 (De Lúcar).



sumario

#98
MARZO
2009



PS3



Analizamos los juegos de las tres consolas de Sony, cada una con su propio sello para que los distingas.



ORO



PLATA



BRONCE

Otorgamos la distinción de Oro, Plata y Bronce a los títulos que se lo merecen.



Te informa de un juego que destaca por su relación calidad-precio.



Indica que puedes descargarte la demo del juego desde PS Store.

CÓMO PUNTUAMOS

Nuestros redactores juegan a fondo a cada uno de los títulos que analizan. Sin fanatismos personales, exprimen cada una de sus cualidades y repasan todos sus apartados con rigor para adjudicar la nota en cada una de sus categorías. Por supuesto, es una opinión personal de cada uno de ellos, pero con toda la objetividad posible.



120 ZONA VIP.
SORAYA NOS CUENTA TODO SOBRE SU AVENTURA EUROVISIVA



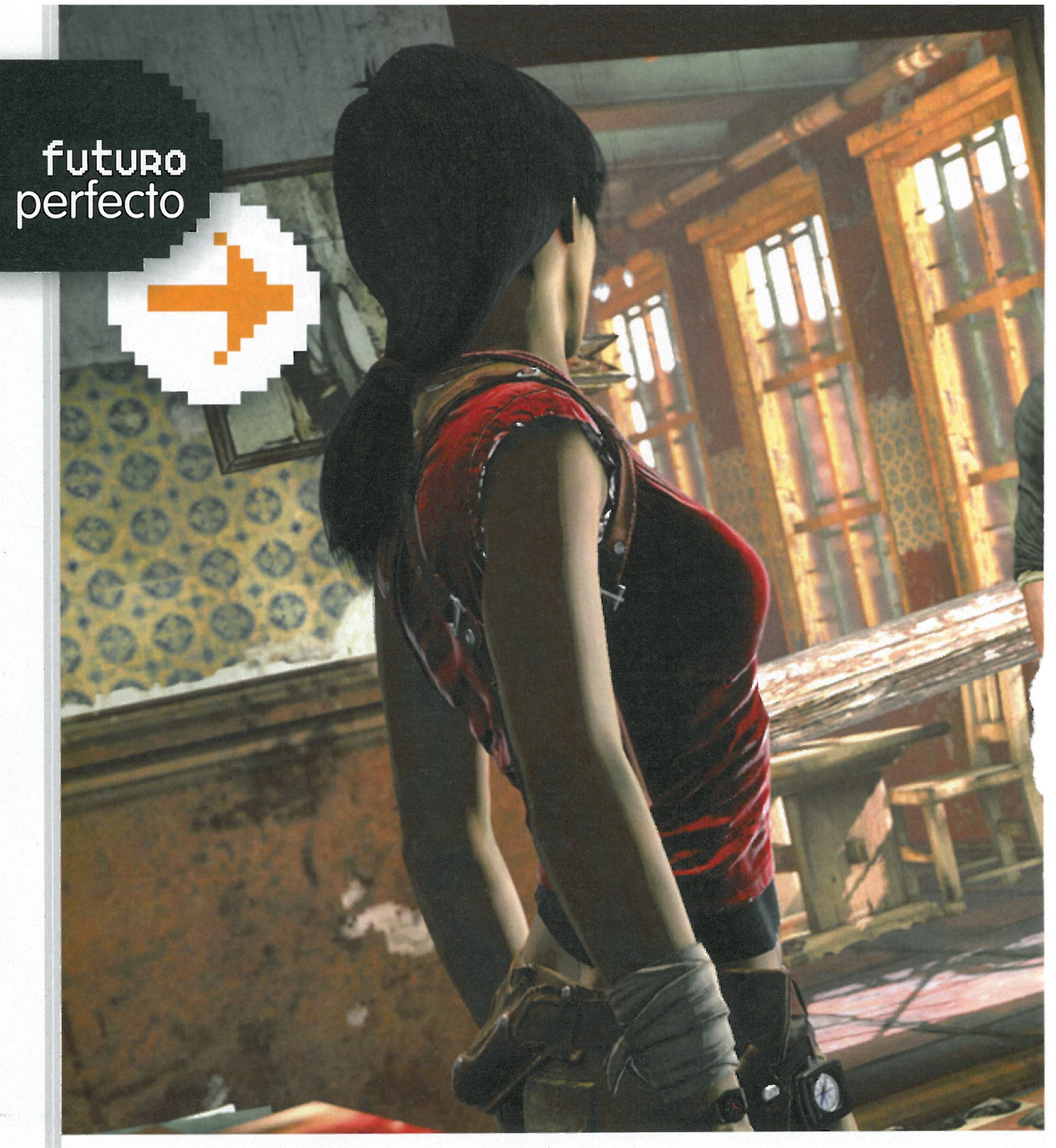
Los MEJORES JUEGOS de 2008

88 LOS MEJORES DEL AÑO. ¡ÚLTIMA OPORTUNIDAD PARA ELEGIR A TUS FAVORITOS Y GANAR ESTUPENDOS PREMIOS!



118 MÚSICA. DESCUBRE EL NUEVO DISCO DE FANGORIA

68 SILENT HILL HOMECOMING. ANALIZAMOS EL REGRESO DE LA SAGA MÁS TERRORÍFICA



UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

PS3

FECHA DE LANZAMIENTO
FINALES DE 2009

Sony C.E. y **Naughty Dog** continúan desvelando con cuentagotas nuevas pantallas e información de uno de los lanzamientos estrella para **PS3** de cara al final de año, la nueva aventura de *Nathan Drake*, ***Uncharted 2: Among Thieves***. Si el mes pasado tuvimos la fortuna de ver un intrigante tráiler, con *Nathan* al borde de la muerte, ahora nos presentan a la que será su nueva compañera de correrías: una cazatesoros australiana llamada *Chloe Frazer*. Entre los dos intentarán hallar la piedra de *Cintamani*, parte del tesoro que Marco Polo perdió en su viaje de retorno a su Italia natal desde China. Algunos componentes de **Naughty Dog** ya han adelantado que el juego supondrá un gran salto a nivel gráfico (con



mayor número de enemigos y polígonos en pantalla y escenarios más profundos e interactivos). La potente IA de los enemigos les motivará no sólo a actuar con inteligencia en los tiroteos, agudizando su vista al nivel de un *Genoma Soldier* de *MGS*, sino a perseguirnos trepando por riscos y ruinas. Atrás quedaron las junglas tropicales... Ahora tocará pasar frío en el Himalaya.







Listos como zorros. En Naughty Dog están muy orgullosos de la IA de los enemigos, de su capacidad para detectar a Nathan y perseguirle sin tregua.







Arqueología urbana. Las junglas y ruinas precolombinas de la primera entrega dan paso en Uncharted 2: Among Thieves a pueblos Nepalíes e Himalayos... y mucha nieve. Y aún queda mucho por desvelar hasta finales de 2009.

PlayStation® Network

7+
www.pegi.info

TU PON, TU PON, TU PATA PATA PON

TODO EL MUNDO EN TUS MANOS

Ha llegado el momento de guiar a tu tribu Patapon hacia la victoria. Sigue el sonido de tu tambor sagrado y prepárate para superar sus 60 niveles. Domina tierras inexploradas fusionando ritmos, crea tus propias estrategias, supera nuevos mini juegos que te encontrarás por el camino... Juega en equipo con tus amigos con el modo multijugador y crea ritmos pegadizos que te harán llegar a la victoria.

Perfecciona tus habilidades descargándote la demo gratuita en PlayStation®Store.

La nueva PSP 3000 con micrófono incorporado y pantalla de alta resolución ha llegado.



patapon-game.com



PSP
PlayStation®Portable

news

Todo lo que necesitas para estar a la última



TECNO

LO MÁS IN DE LO IN

Vaio Serie P

Sí, si no tienes un Notebook, no eres nadie... así que, si quieres estar a la última hazte con uno, concretamente con éste de Sony. Es de los más completos, portátiles y elegantes del momento. Es extremadamente ligero (368 gr.) con pantalla LCD de 8", lleva banda ancha móvil de alta velocidad con tecnología 3G incorporada, también va equipado con Windows o acceso rápido XrossMediabar y una memoria de 2.048 MB. 999 € www.sony.es



STREET FIGHTER IV.

Este mes te hemos preparado una completa guía del juego, además en la Test de la página 62 te contamos todas sus novedades.

TRES DE NECESIDAD

Accesorios de todo tipo para tu PS3 y tu PSP.

VIDEOCÁMARA DE BOLSILLO

Kodak Zx1

Sí, así es. Esta diminuta y original videocámara de Kodak permite la captura de vídeo en Alta Definición a 720p en cualquier momento. La pantalla de este Zx1 es de 2" y lleva software incorporado para facilitar la edición al usuario. Lleva ranura para tarjetas SD/SDHC de hasta 32 GB (almacena hasta 10 horas de vídeo en HD) y la batería son pilas recargables AA (incluye cargador). 179 € www.kodak.com

1 **Charm para PSP.** Personaliza tu portátil con este charm, aunque más que una necesidad es un verdadero capricho ¡que cuesta 229 €! Y es que el modelo pertenece a la prestigiosa diseñadora Ana Arambarri.

2 **Mando a distancia para Blu-ray.** Por si aún no lo tienes, te recordamos que ver tus películas en alta definición será mucho más fácil con el uso de este mando a distancia para el Blu-ray de tu PS3. Su conexión es inalámbrica mediante Bluetooth. 24,95 €.

3 **Headset de PSP.** Estos auriculares para PSP llevan, como novedad, incorporado un micrófono, imprescindible si eres usuario de aplicaciones como Go!Messenger o Skype. 39,99 €.





El detalle.

USB de diseño. Es de PYN y, aparte de ser muy original en cuanto a diseño, éste USB tiene una gran capacidad de almacenamiento (hasta 8 GB) y una rápida conexión: 10 MB de velocidad de escritura. Hay tres modelos: 2 GB (9,99 €), 4 GB (11,90) y 8 GB (19,90 €).

MÁS QUE UN MÓVIL, UN MP3

Walkman W508 Sony Ericsson

El nuevo móvil de Sony Ericsson está más orientado a aquellos que gustan de escuchar música que hablar por teléfono... Está diseñado con teclas directas para la música, lleva un sistema de descarga de contenidos ultrarrápido y, como curiosidad, control de gestos (si quieres silenciar las llamadas entrantes, tan sólo tendrás que mover la mano por encima del W508). Dispone de múltiples carcasas muy originales para personalizarlo.
(PVP no disponible) www.sonyericsson.com



JUEGA CON EL MOUSE

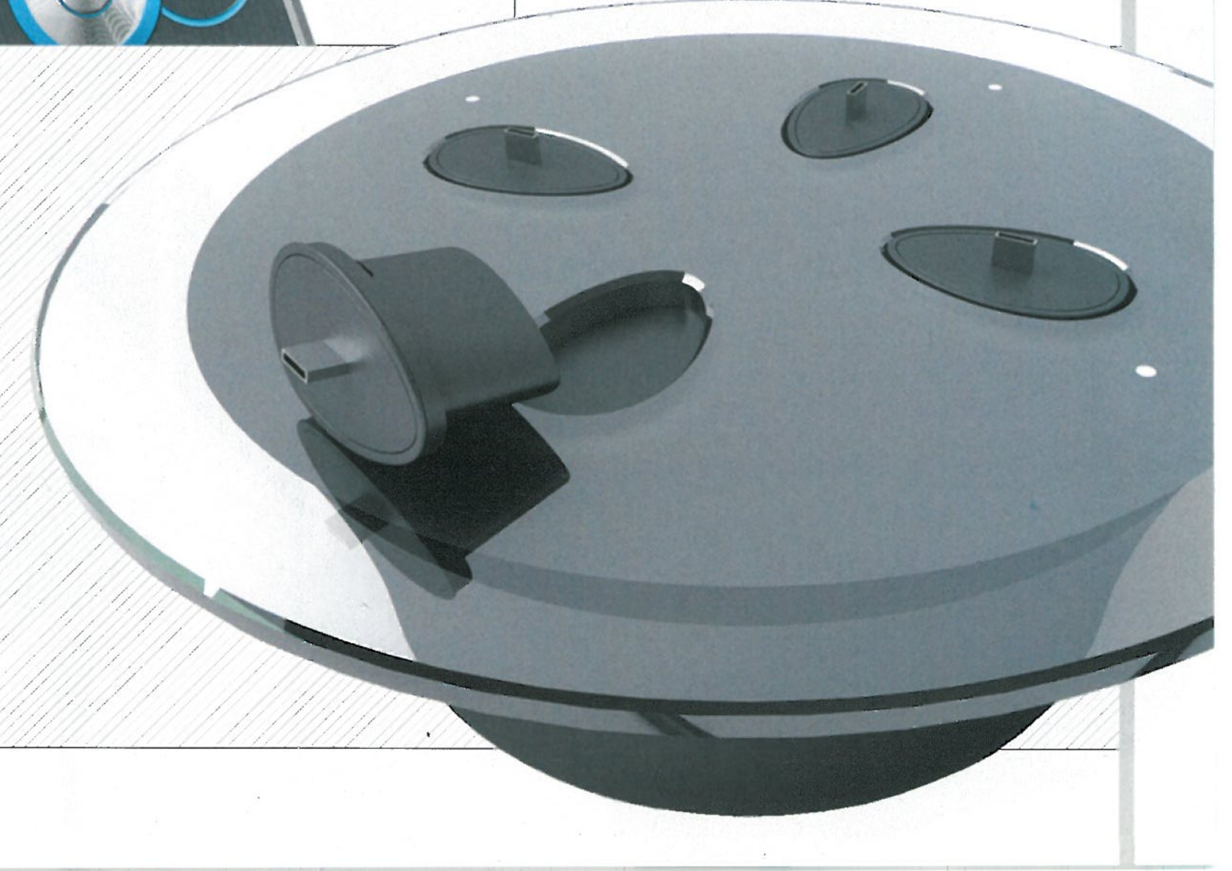
Logitech G9x

Un ratón hiperrápido que ofrece una precisión a una velocidad de hasta 150 pulgadas por segundo en las superficies habituales para un mouse de juegos. Lleva una memoria de a bordo capaz de programar hasta cinco perfiles distintos.
89,99 € www.logitech.com

UN ELEGANTE CARGADOR

Messless

Sofisticado, elegante y muy útil. Este cargador universal es apto para todo tipo de dispositivos (MP3, móviles, PSP, cámaras digitales, GPS...). Pero lo mejor es su diseño y que evitarás tener múltiples cargadores en el salón.
85,90 € www.yourmessless.com







» Freddie forever. Los fans de Mercury, Brian May y Cía se lo pasarán en grande con este nuevo SingStar para PS3 y PS2.

SÁCALE LOS COLORES A PSP-3000

Nuevas tonalidades para la portátil

Si tienes intención de hacerte con la última versión de **PSP**, denominada 3000 (ya sabes, la que incorpora la pantalla LCD mejorada y otros avances sobre modelos anteriores) y el color negro no es de tu gusto, debes saber que **Sony C.E.** va a poner a la venta dos nuevos colores de la misma: ***Mystic Silver*** (plateado) y ***Pearl White*** (blanco). Gracias a ella podrás disfrutar a tope de los grandes títulos que se avecinan, como *Buzz! ¿Qué Sabes De Tu País?* o *Resistance: Retribution*.

Y seguimos con noticias que vienen de **Sony C.E.**, porque la compañía también ha anunciado que durante el mes de Marzo se pondrá a la venta un nuevo *Singstar* con las canciones más conocidas del mítico grupo Queen, como «*We Will Rock You*» o «*Bohemian Rhapsody*». Aparecerá tanto en **PS2** como en **PS3**.

¡VISTE A TUS LUCHADORES!

Los afortunados que se hagan con una copia del genial título de lucha *Street Fighter IV* para **PS3** podrán descargar de forma gratuita desde *PlayStation Store* un *pack* de actualización llamado «Campeonato» que incorporará un modo *Replay*, un nuevo sistema de puntos y un mejorado equilibrio para torneos. Además, a partir del 17 de febrero irán apareciendo una serie de *packs* con nuevos trajes para los luchadores al módico precio de 3,84 €.

SE ACERCA EL TORNEO DEL PUÑO DE HIERRO...

Nuevos detalles sobre Tekken 6 para PlayStation 3

Poco a poco se van desvelando más y más datos sobre uno de los regresos más esperados del panorama actual de los videojuegos. Se trata de la sexta entrega de la saga *Tekken*, de la que tenéis nuevas pantallas debajo de estas líneas. Para empezar, todo el apartado gráfico ha sido adaptado a las nuevas tecnologías de la alta definición y el motor correrá a sesenta cuadros por segundo sin ningún tipo de ralentización. Además, incorporará el plantel de luchadores más amplio de toda su historia, con más de cuarenta participantes en esta entrega. Seis de ellos serán completamente nuevos, aunque tampoco faltarán clásicos como *Jin*, *Heihachi* o *Kazuya*. El modo *versus* de toda la vida vendrá complementado con uno a través de la red de **PlayStation 3**, y cada uno de los participantes podrá personalizar a su luchador con un gran número de accesorios de todo tipo, para evitar que haya dos iguales. Los escenarios del juego serán interactivos y contarán con partes que los personajes podrán destruir para acceder a otras zonas. ¡Sólo hay que esperar hasta el próximo otoño para comprobarlo!







REGRESO AL OESTE

Aroma de spaghetti western en tu PS3



Far West Made in RAGE. Este potente motor gráfico, propiedad de Rockstar, promete dar vida al Oeste mas realista que se ha visto en una consola.

Comercializado en 2004, tras una dura odisea que implicó cambio de desarrollador y distribuidor (era un proyecto inicial de **Capcom** que acabó en manos de **Rockstar**), *Red Dead Revolver* fue uno de los títulos más peculiares y carismáticos que dió *PlayStation 2*. Un rendido homenaje al universo de los *spaghetti western*, que tendrá su continuación en **PS3**, tal y como acaba de anunciar **Take Two Interactive.** ***Red Dead Redemption***, obra de **Rockstar San Diego**, contará con la potencia del engine RAGE (el mismo utilizado en *GTA IV*) para recrear un polvoriento y fronterizo universo abierto, al más puro estilo «*sandbox*», compuesto por pueblos y desiertos, cañones y llanuras, por las que trotará nuestro «héroe», un antiguo forajido llamado John Marston. De momento, sólo sabemos que llegará durante este 2009, pero estas pantallas nos hacen vislumbrar algo muy grande.

NINJAS DE JUGUETE

Ninjutsu y exploración para todos



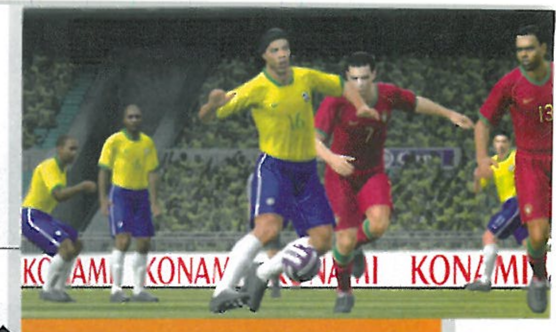


Mini Ninjas es, que nadie se engañe, un título dirigido a los jugadores más jovenes. El juego de **Eidos**, y desarrollado por **IO**, presenta a dos aprendices de ninja, *Hiro* y *Fuzo*, como la última esperanza para detener al malvado samurái que está recuperando su viejo reino de terror. Con diferentes poderes cada uno, y a base de exploración, algo de sigilo (*Hiro* se hace invisible entre la espesura del bosque), y también fuerza bruta, deberán ir liberando a los otros ninjas derrotados (también jugables), y eliminando a los enormes jefes finales.



NUEVA EDICIÓN DEL TENIS DE SEGA

La compañía del erizo azul ha anunciado el lanzamiento de una nueva entrega de su *arcade* de tenis que verá la luz este próximo mes de Mayo. Como ocurrió en anteriores encarnaciones, vendrá respaldado por la aparición de grandes figuras del deporte de la raqueta, como Maria Sharapova, Roger Federer o nuestro Rafa Nadal. Además, contará con la licencia oficial de la Copa Davis, en la que los jugadores compiten por llevar a su país hasta el triunfo.



PES se actualiza

Konami ha aunciado que a finales de este mes se encontrará disponible, de forma gratuita para los usuarios de *Pro Evolution Soccer 2009* en **PlayStation 3**, una descarga que pondrá al día la base de datos de jugadores y estadísticas de juego conforme a los últimos cambios registrados durante el periodo de fichajes del mercado de invierno. En total serán unos cien traspasos y doscientas nuevas fichas de futbolistas que se incorporan por primera vez.

¡Cazadores de tesoros en Home!

Todos los que disfrutáis de las bondades de *Home*, la red social interactiva de **PlayStation 3**, tenéis un nuevo desafío a vuestra disposición. Bautizado como *PSP-3000: La Búsqueda Del Tesoro*, se trata de un juego en el que el usuario deberá descubrir ocho códigos escondidos por todo el espacio de *Home*.



El equipo Nissan PlayStation en Dubai

La cuarta edición de la carrera 24 Horas de *Dubai Toyo Tires* ha concluido, y el equipo español *Nissan PlayStation Racing* ha concluido con un meritorio puesto 45 entre los 75 participantes que competían. Lucas Ordoñez, nuestro representante, y el resto del equipo se han mostrado muy satisfechos por el rendimiento de su vehículo Nissan 350Z.

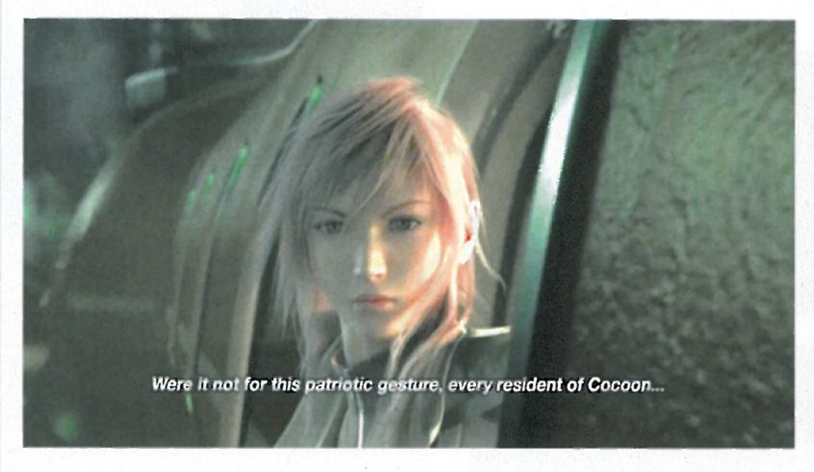
Capta el espíritu PlayStation

Sony C.E. ha puesto en marcha una nueva iniciativa dentro de la comunidad **PS**. Con el nombre de «*We Are PlayStation*», se trata de animar a los jugadores para que realicen instantáneas que reflejen la experiencia que supone el jugar con cualquiera de las tres consolas. ¡Después, sólo hay que subirlas a la página **www.weareplaystation.com** antes del 16 de Marzo!





Los combates guardan grandes semejanzas con los vistos en la décima entrega de la saga.





FINAL FANTASY XIII

Desde hace más de dos años, apenas había salido a la luz material nuevo sobre el RPG más esperado para PS3. Ahora, por fin, os mostramos nuevas imágenes de su «gameplay».

Fue presentado en el **E3** de 2006, y desde entonces se ha convertido en uno de los mayores secretos de **Square Enix**. Acaba de ver la luz un nuevo tráiler en el que se muestran imágenes reales del desarrollo de sus combates (sobre estas líneas las podéis observar), y los afortunados japoneses podrán disfrutar de la demo que irá incluida en el lanzamiento de la versión *Blu-ray* de *FFVII: Advent Children*. Afortunados por partida doble, ya que ellos también podrán ponerle la mano encima al juego este año, mientras que los europeos y americanos tendremos que esperar hasta 2010. Bajo la dirección de **Motomu Toriyama**, que ha trabajado en anteriores capítulos como *FFX* y *FFX-2* (de hecho se nota bastante la influencia de estos juegos en la décimotercera entrega), el título presenta una historia futurista en la que una sociedad cerrada al exterior ve amenazada su supervivencia bajo el control de un gobierno autoritario, contra el que un grupo de rebeldes se levanta en armas. Todo dentro de la *«Fabula Nova Crystallis»* a la que pertenece el juego.

Vanille

Esta pizpireta chica se defiende de los enemigos con una especie de arco, y no duda en ayudar a todos los que lo necesitan.

Snow

Líder de la resistencia contra el gobierno teocrático de Cocoon, es capaz de invocar a Shiva y se desplaza en motocicleta.

Lightning

La protagonista, una especie de versión femenina de Cloud de FFVII, es una callada joven con un pasado oscuro. Porta una combinación de espada y pistola.









Un mundo en peligro. Cocoon, el universo donde se desarrolla la acción, se mantiene suspendido sobre el mundo de los humanos gracias al poder de los cristales.

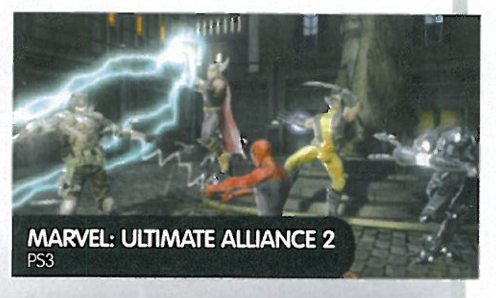


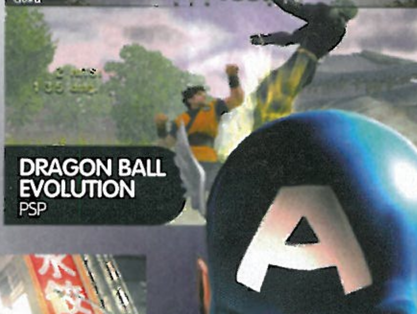


¡LLEGA LA DEMO!

El próximo 16 de abril se pondrá a la venta en Japón *Final Fantasy VII Advent Children Complete*, la edición extendida en *Blu-ray* de esta secuela animada del clásico RPG para **PSone**. Además de metraje adicional, se incluirá una demo jugable de *Final Fantasy XIII* para **PS3**, y existirá la opción de adquirirla junto a una **PS3** Edición Limitada «Black Cloud».


X-MEN ORIGINS: WOLVERINE
PS3 • PSP • PS2


MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE 2
PS3



DRAGON BALL EVOLUTION
PSP


DC UNIVERSE
PS3


TRANSFORMERS: REVENGE OF THE FALLEN
PS3 • PSP • PS2

¡LOS SUPERHÉROES INVADEN LAS CONSOLAS DE SONY!

Marvel, DC e incluso Bola de Dragón...

Acaba de celebrarse en la ciudad de Nueva York la anual *ComiCon*, lugar de reunión para miles de aficionados a los cómics y, este año más que nunca, también a los videojuegos basados en los mismos, por la cantidad de títulos que allí se han mostrado.

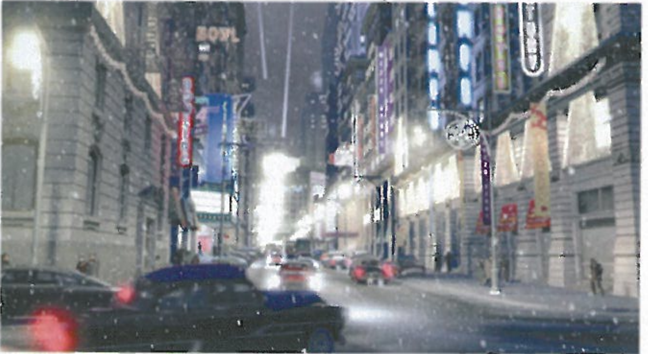
La distribuidora más potente en este sentido, fruto de su acuerdo con **Marvel**, es sin duda **Activision**. Tres títulos presentó allí. Los dos primeros, *X-Men Origins: Wolverine* y *Transformers: Revenge Of The Fallen* están basados en sendas películas que se estrenarán en unos meses (la que recoge las aventuras de Lobezno antes de incorporarse a la Patrulla X llegará en Mayo, mientras que la secuela de la guerra entre *Autobots* y *Decepticons* lo hará algo más tarde, durante los meses estivales). El primero, programado por **Raven Software**, será un brutal juego de acción en el que el protagonista podrá desplegar todo tipo de *combos*, mientras que el segundo, obra de **Luxoflux** estará más enfocado hacia los disparos y al aprovechamiento de las cualidades de los distintos robots. El tercer juego de la compañía es la secuela de *Marvel Ultimate Alliance*, un RPG de acción multijugador.

Bandai Namco, por su parte, ha creado un título de lucha uno contra uno en exclusiva para **PSP** basado en el film *Dragon Ball Evolution*, de próximo estreno, en el que los luchadores serán los actores digitalizados.

Por último, **Sony** prepara el lanzamiento de *DC Universe Online*, el *MMORPG* con licencia de la casa.

Lucha, disparos o RPG de acción: los héroes de los tebeos se atreven con los más variados géneros.

El último trailer se ha elaborado con el mismo motor que el juego, por lo que es una buena muestra de su aspecto final.







MAFIA II

LA FAMILIA ESTÁ DE VUELTA

Vito vuelve a la ciudad para asegurarse por las malas el pedazo de Sueño Americano que le corresponde

Mafia fue para muchos un título de culto. Publicado en 2002, sus similitudes con *GTA III* le mantuvieron en un segundo plano, pero no por ello deja de ser recordado gracias a su ambientación, su gran historia y su depurada jugabilidad, especialmente en los momentos de más acción. Han tenido que pasar siete años para que **2K Czech**, antes **Illusion Softworks**, y **2K Games** publiquen su segunda parte.

Encarnaremos a *Vito*, un italo-americano que se verá cautivado por la riqueza y el poder que sólo el crimen organizado le puede proporcionar. Él y *Joe*, del que **2K Czech** ha dicho que será el mejor secundario visto en un videojuego, trabajarán para demostrar de lo que son capaces y conseguir hacerse un nombre en la ciudad.

La ambientación y la historia serán los puntos fuertes de Mafia II

Mafia II regresará con la esencia jugable que le hizo famoso. Libertad de movimientos por una gran ciudad llena de vida, grandes persecuciones de coches, tiroteos de mucha intensidad y combates mano a mano.

La historia volverá a ser también uno de sus puntos más sólidos. Tratará de representar de manera fiel el mundo del crimen organizado, con grandes dosis de humor negro y fuertes relaciones interpersonales que repercutirán en la historia.

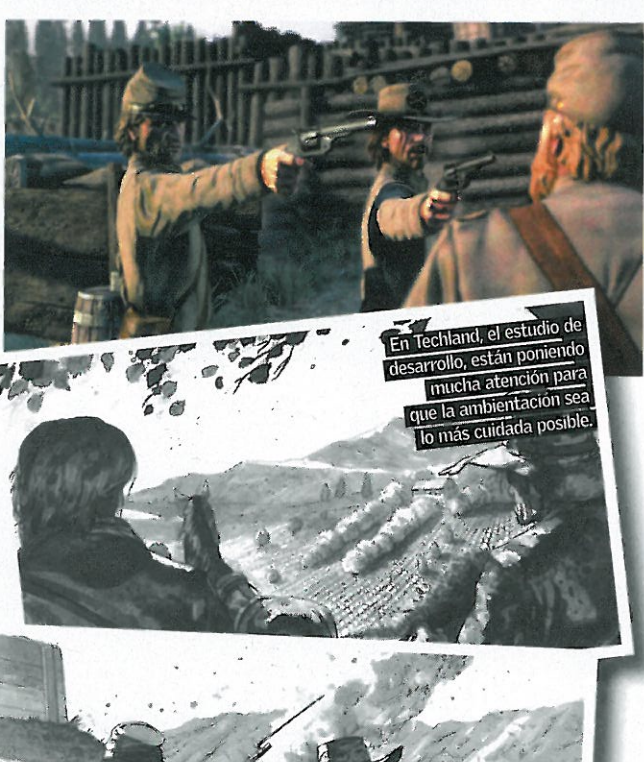
También se está poniendo mucho empeño en recrear la realidad de los años cincuenta gracias al nuevo motor desarrollado por **2K Czech** para el juego y la potente banda sonora, con grandes artistas de la época.

Todavía deberemos esperar hasta otoño, pero os informaremos de todas las novedades que conozcamos.





Call Of Juarez: Bound In Blood es principalmente un shooter, pero también habrá tiempo para explorar, puzzles, montar a caballo...



En Techland, el estudio de desarrollo, están poniendo mucha atención para que la ambientación sea lo más cuidada posible.

CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

UN WESTERN EN PS3

Este shooter del salvaje Oeste nos pondrá en la piel de dos forajidos en busca de un tesoro secreto

La historia comienza en la nativa Georgia, durante la Guerra de Secesión de los Estados Unidos. Dos hermanos, *Ray* y *Thomas McCall*, están alistados en el ejército de los Confederados, pero su natural rebeldía les llevará a desertar y huir hacia el Oeste no colonizado en busca del legendario Oro de Juarez.

El argumento, como si de un *spaghetti western* de Sergio Leone se tratara, nos llevará a lugares legendarios como los salones, los pueblos fantasma, los desiertos o los asentamientos indios, en un *shooter* con grandes extensiones de terreno que explorar, tanto a pie como a caballo.

Antes de la mayoría de las misiones se nos dará la opción de controlar a cualquiera de los dos hermanos. *Ray* es perfecto en las distancias cortas con sus dos revólveres, usa dinamita y posee gran fuerza física. Por su parte, *Thomas* dispara con un rifle de larga distancia, usa un lazo y puede lanzar cuchillos. Aún siendo un *shooter* en primera persona, la colaboración entre hermanos será fundamental para completar las misiones debido a sus distintas habilidades, lo que añadirá un elemento de estrategia innovador a un género con muchos títulos en esta generación.

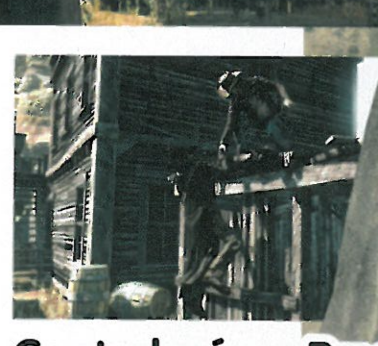
Además, ***Call Of Juarez: Bound In Blood*** incluirá un completo multijugador con originales modos basados en el Oeste, como los duelos a muerte, así como otros más clásicos.

Tendremos que esperar hasta primavera para poder disfrutarlo.





Un largo camino. El juego comienza en las trincheras de los Confederados. Nuestra primera misión será intentar detener la marcha del General Shermanis.



Controlarás a Ray y Thomas McCall, cada uno con sus habilidades propias





ROLLING WITH KATAMARI

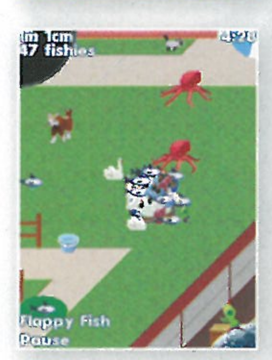
El Príncipe decide trasladar la corte de su reino a la pantalla de nuestros móviles

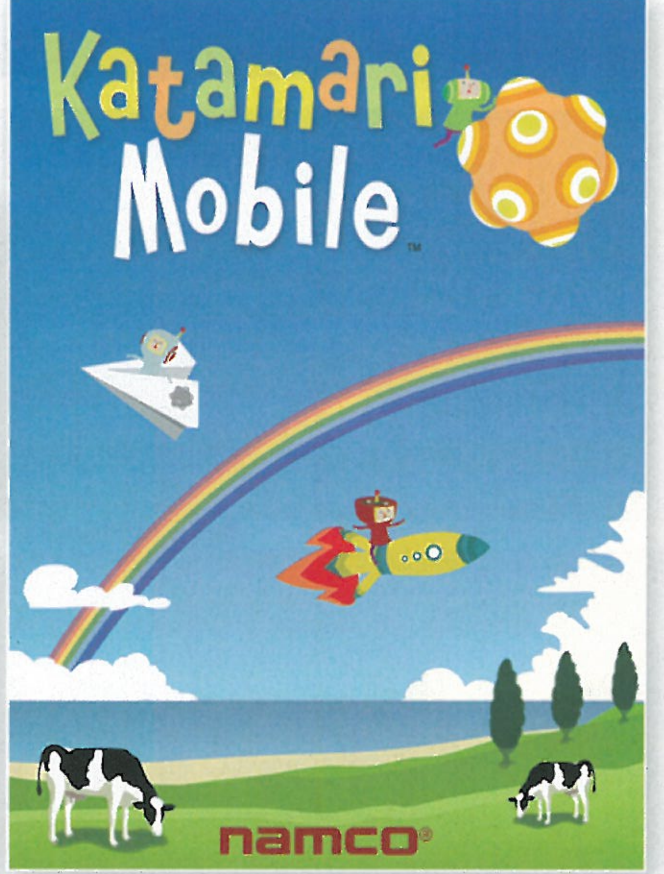
Los tiempos cambian y para sobrevivir sólo queda adaptarse a las nuevas exigencias. El Príncipe lo sabe y por eso busca ahora reconstruir su particularísimo universo también para el hardware del móvil. La mecánica de este popular juego de **Capcom** sigue siendo la misma: ir recolectando *items* hasta conseguir que la bola adquiera el tamaño suficiente como para convertirse en estrella.

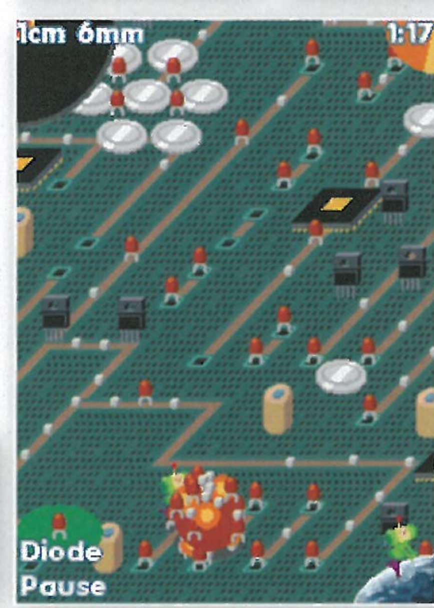
El control es sencillo y efectivo, aspecto éste muy importante ya que el tiempo en esta aventura ocupa un papel muy importante. ***Rolling With Katamari*** es un reto de habilidad y una lucha constante contra el crono.

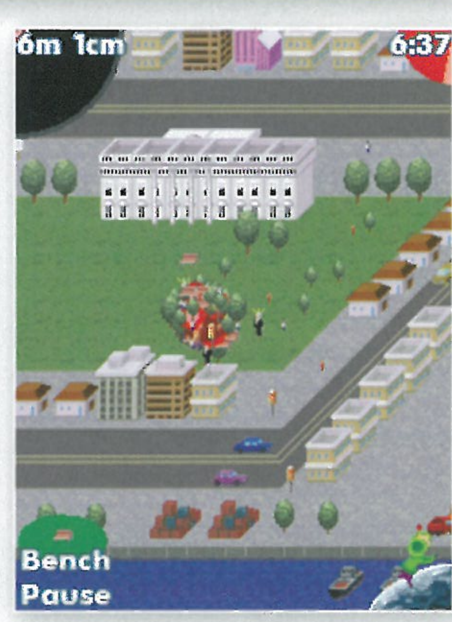
El juego cuenta con seis modalidades distintos y treinta espectaculares niveles en los que la dificultad irá creciendo paulatinamente hasta ponernos las cosas realmente difíciles. La novedad más interesante es que podremos descargar nuevos niveles siempre que lo deseemos.













SI TE GUSTÓ...
JUNGLE TWISTER
Otro juego en el que deberemos demostrar buenos reflejos y gran habilidad con los dedos.

evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

↑ Una mecánica de juego simple pero de las que engancha, gran cantidad de modos y con elementos exclusivos para móvil.

↓ Al tener que usar casi todos los botones durante la partida en un móvil de teclas pequeñas todo resulta más difícil.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
9,0	8,5	9,2	9,0
Han sabido trasladar toda la magia y colorido del particular universo del Príncipe Katamari	Unas cuantas melodías pegadizas, pero quizá un tanto repetitivas y machaconas	Mecánica sencilla y de las que enganchan. Tiene un montón de retos nuevos	





Cómo descargarte un videojuego desde tu **movistar**

01 ENTRA EN EMOCIÓN
Busca el icono de acceso a emoción o servicios en el menú de tu movistar. Si no puedes acceder llama gratis a movistar al 1485 para configurarlo.



SÚPER JUEGOS 5 EN 1

Los mejores minijuegos para tu móvil

Algunos de los videojuegos que coloquialmente se llaman de «oficina» son los más jugados y conocidos de la historia. Así pues, sabedores de este indiscutible tirón, en *Súper Juegos 5 en 1* nos tientan con una excelente y jugosa selección de cinco populares juegos: *Damas, Sudokus, 5 en Raya, Solitario* y *Slitherlink*, un juego de *puzzle* que ha arrasado en sus versiones On-line.

Lejos de lo que suele ser el planteamiento habitual del género, *Súper Juegos 5 en 1* nos plantea un interesante desafío a nivel mundial que obligará al usuario a enfrentarse a 150 retos distintos. Cada prueba que vayamos superando nos proporcionará acceso a otra nueva localización en el mapa, pero no será sencillo ya que en cada desplazamiento nos irán poniendo un poco más difíciles las cosas.

Los gráficos, como casi siempre en este género, son sencillos aunque coloristas y en cuanto a la jugabilidad, pues sólo decir que la mayoría de los juegos son de empezar y no parar. En alguno participará el azar, pero en la mayoría tendremos que darle a las neuronas.



SI TE GUSTÓ...
RETO MENTAL
Para los que buscan en un juego algo más que darle al botoncito sin parar.



evaluación

NO OLVIDES CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/JUEGOS

- (+) Una interesante selección de juegos clásicos que siempre han funcionado de maravilla.
- (−) Como en todas las selecciones, siempre hay un juego que no nos gustará nada.

GRÁFICOS	AUDIO	JUGABILIDAD	TOTAL
8,2	8,5	9,0	8,6
El género no es muy dado a los alardes pero no está nada mal.	Unas melodías que le pegan bastante al estilo de juego.	Es una buena selección de algunos de los juegos más populares.	





1
LOS SIMPSON EN LA TIERRA DE RASCA Y PICA
Ayuda a la familia más loca de la televisión.



2
TETRIS
El arcade que revolucionó por completo la historia del videojuego. El original.



3
RETO MENTAL
El mejor título para exprimir al máximo nuestras neuronas.



4
MONOPOLY EDICIÓN MUNDIAL
El popular juego de mesa es aún más divertido en móvil.



5
PASA PALABRA
El exitoso juego de la tele pondrá a prueba nuestro dominio de las palabras.



6
LA RULETA DE LA SUERTE DELUXE
Otra divertida forma de vivir la emoción de este concurso.



7
FIFA 09
El mejor juego de fútbol para móvil te invita a demostrar tu dominio del balón en la edición de este año 2009.



8
SEXY VEGAS ANASTASIA MAYO
La chica más sexy y menudita presta su imagen a este juego.



9
TOMB RAIDER UNDERWORLD
La última gran aventura de Lara Croft llega en versiones 2D y 3D.



10
BRICK BREAKER REVOLUTION
La versión definitiva del clásico de recreativa garantiza horas de diversión.

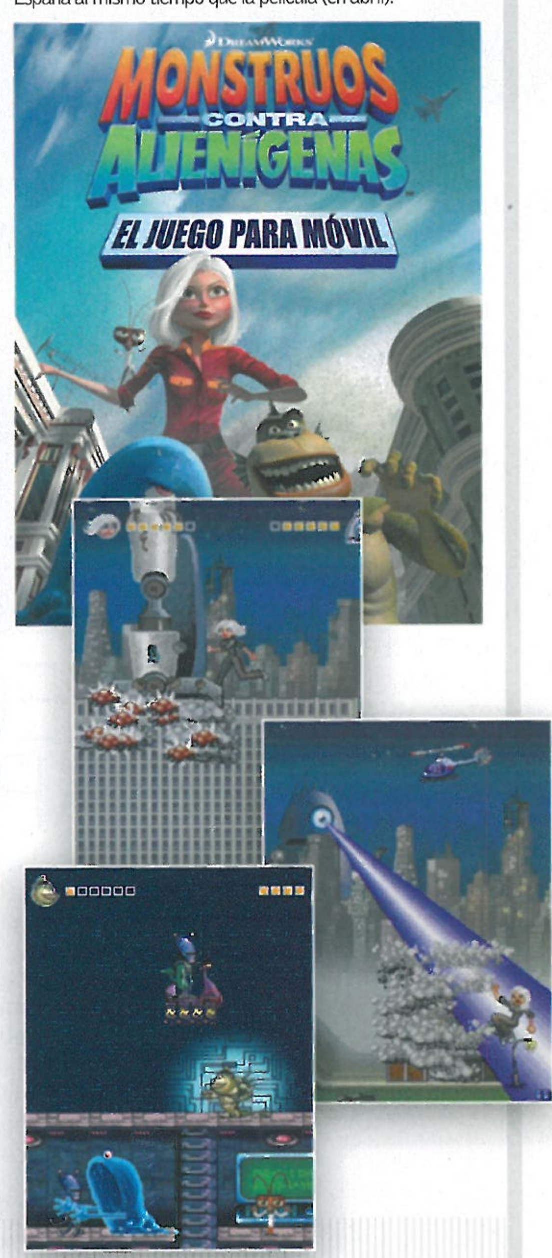
ACCEDE DESDE TU MOVISTAR A EMOCIÓN> VIDEOJUEGOS PARA DESCARGARTE CUALQUIERA DE ESTOS JUEGOS

Toda la información en
www.movistar.es

NOTICIAS

MONSTRUOS CONTRA ALIENÍGENAS

La desarrolladora de juegos para teléfonos móviles, **Glu Mobile**, ha anunciado oficialmente la firma de un acuerdo con **DreamWorks Animation SKG** para producir el videojuego oficial de ***Monstruos Contra Alienígenas***. Saldrá en España al mismo tiempo que la película (en abril).



02 SELECCIONA JUEGOS En emoción dispones de todos los servicios que quieras para tu móvil. En la carpeta de JUEGOS encontrarás fácilmente los mejores videojuegos.

03 ELIGE CATEGORÍAS Puedes buscar los juegos en el buscador, acceder a las categorías o mirar el TOP 10 y las novedades. Cientos de juegos de calidad 100%.

04 DESCARGA TU JUEGO Al seleccionar el videojuego te mostrará la pantalla de compra, con información y precio. Después comenzará la descarga. En 1 ó 2 minutos tendrás el juego.

05 DISFRUTA Una vez descargado, búscalo en la carpeta de aplicaciones o juegos de tu móvil. Ya puedes jugar todo lo que quieras, desde donde quieras y cuando quieras.



609 ó 1485 Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 1485 desde cualquier teléfono (llamada gratuita).

Descubre y disfruta de los mejores contenidos

LittleBIGPlanet™

A pinturaza limpia, queremos veros sudar y pelear por ver quién es el que manda el mejor nivel.

¡Participa campeón!
Envíanos tus mejores niveles a la dirección **lbp.niveles@grupozeta.es**, con tu ID de PSNetwork y el título del nivel (junto a una pequeña descripción) del mismo. ¡Cuántos más participéis mejor!

A VUELTAS CON LA SECUELA...
El mes pasado lo dejamos caer, pero **Media Molecule** siguen dando pistas sobre su próximo título. El más de un millón y medio de unidades vendidas de *LBP* certifican el éxito del juego y algunos conceptos como la primera persona, o incluso un port para **PSP** (con menos edición y más plataformeo), empiezan a resonar... especulaciones, sí, pero suficiente para soñar.

LECTORES APLICADOS

La comunidad que rodea la Revista Oficial crece

Toda una sorpresa, pero no esperábamos menos de nuestros lectores. Este mes hemos recibido una cantidad considerable de niveles creados por vosotros, cada vez más curiosos y trabajados. Internet es el gran apoyo de ***LittleBigPlanet***, una forma sencilla y eficaz de propagar nuestras creaciones y compartirlas con los demás. Lo prometido es deuda y este mes hemos publicado algunos de los más curiosos.

Sony C.E. sigue colgando contenido y, tal y como han prometido, muchos disfraces son gratuitos, al menos de forma temporal: esta es una curiosa iniciativa para que estemos pendientes de las novedades del juego y así no dejaremos escapar objetos que después serán muy cotizados.

Resulta muy interesante descubrir las aplicaciones que se están descubriendo al *Paintinator*, ojalá **Media Molecule** se anime a seguir produciendo objetos similares que modifiquen la mecánica y la expandan como hasta ahora.





PISCINA
Martí Cors nos envía este nivel imaginativo y lleno de puntos a recolectar, medido y bien diseñado.



3 RACE FOR ICE
Guillermo Santiago nos invita a disputar unas carreras con un nivel ideal para dos jugadores.



opinión

POR **EL HOMBRE ELEFANTE**

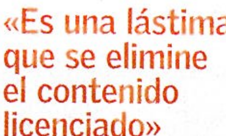
¿PERO QUÉ CRISIS?

Este mes ha sido en el que **Media Molecule** ha puesto a disposición de los usuarios más contenido descargable gratuito (eso sí, por tiempo limitado). Sé cauto y chequea de forma constante el bazar de *PlayStation Network*, es la única manera de no perderte materiales exclusivos.



PUÑETAZOS Y LICENCIAS

Sí, soy consciente de los motivos que llevan a las compañías a guardarse el derecho de licencia, los problemas y la repercusión que podría suponer el mal uso de una imagen corporativa o, incluso, los derechos de autor (que seguro poco tienen que ver con las furias de los burócratas). Aún con conocimiento de causa, es una lástima que se castigue tanto a los usuarios que plantean, sin ningún tipo de lucro, la utilización de licencias basadas en otros videojuegos, películas o artes en general. ¿No es acaso el derecho a la parodia y la re-interpretación uno de los motores que movió el arte? Imaginaros a los dadaístas de principios del siglo pasado, metiendo mano al editor de ***Little Big***



«Es una lástima que se elimine el contenido licenciado»

Planet y que Leonardo Da Vinci (vía *e-mail* centenario y crononauta) les obligase a cerrar su nivel mofándose del concepto de La Gioconda. De momento todo correcto, *Metal Gear* ha hecho acto de aparición, *God Of War* también, pero habrá tantas licencias desaprovechadas y que los usuarios, de forma además completamente altruísta, adaptarían al videojuego con tanto mimo... que termina siendo una oportunidad desaprovechada. La misma perorata de siempre, la dichosa libertad, ansiada, querida y que tantos problemas nos trae.

LO MEJOR GRATIS

1 DISFRAZ DÍA DE LA MARMOTA (GRATIS)
2 DISFRAZ AÑO NUEVO CHINO (GRATIS)
3 DISFRAZ GRAN AZUL (GRATIS)
4 TRAJE SACKBOY TV (GRATIS)

LO + EXTRAÑO

1 PIRATE'S BOOTY (CDUBB024)
2 VERY DEEP SWEET (OSM)
3 WHEEL! OF! POINTS!!! (MRH3ROMAN24)
4 EASY JOKER COSTUME (LORDWRATH 13)
5 SECRET CAR GARAGE (CONVERTACTION)



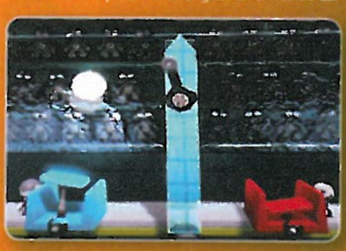
LOS MEJORES NIVELES

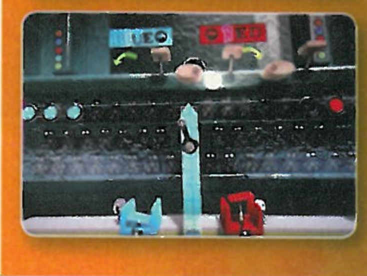
1 DEATH TOWER & THE PRINCESS'S HEART STIK
2 EARTHQUAKE EVASION THE KILLIAN
3 FUNK BUS MARSHU
4 THE LITTLE BIG QUEST RIGZZ
5 STAR WARS EMPIRE STRIKES SACK STUBACCA



NUEVO NIVEL DE DIGITAL JOKERS

Los autores de *«Sackboy por España»* vuelven a la carga con un interesante juego, *«Catchball»*, una mecánica completamente original en el mundo *LBP*.





NOVEDADES EN EL BAZAR





KRATOS
(Disfraz 1,99 €)
Al fin, disponible para todos el personaje más carismático de Sony. Mitología y muñecos de trapo, dos en uno.





CONJUNTO GOD OF WAR
(2,99 €)
Media Molecule diseña un *pack* de contenidos completos con vistas al retorno de Kratos en *GOWIII*.





PACK AÑO NUEVO CHINO
(Gratis)
Si no te bastó con la perfarnalia de año nuevo el 31 de diciembre, celebra el año nuevo chino con los Sackboy.





DISFRAZ WIPEOUT
(Gratis)
Exclusivo hasta el día 19 de febrero, el *pack* completo incluye pegatinas. ¡Aprovechad, gorrones!





DISFRAZ APE ESCAPE
(1,99)
Los carismáticos simios que revolucionaron PSone y pusieron de los nervios a *Snake* en el huevo de pascua de *MGS3*.



HELL, POR CARTONATOR
Un nivel que hace honor a su nombre, difícil y estructurado, meritorio de LBP, ¡gracias Éric García!



4 **CIRCUS**
Sin duda, un circo de lo más «Freak», también del incombustible Guillermo Santiago.





PlayStation SingStar & SingStore

Canta y diviértete con el karaoke de Sony

cantos de sirena

POR **ANNA**

NOVIOS Y RESIDENTES EN SINGSTORE

SONGPACK 80'S

1. **DIED IN YOUR ARMS** — CUTTING CREW
2. **LET'S DANCE** — DAVID BOWIE
3. **OPPOSITES ATTRACT** — PAULA ABDUL
4. **CHINA IN YOUR HAND** — T'PAU
5. **I WANNA DANCE WITH SOMEBODY** — WHITNEY HOUSTON

LAS + DESCARGADAS

1. **BESOS** — EL CANTO DEL LOCO
2. **NO DUDARÍA** — ANTONIO FLORES
3. **SIN MIEDO A NADA** — ÁLEX UBAGO
4. **SIN TI NO SOY NADA** — AMARAL
5. **EL UNIVERSO SOBRE MÍ** — AMARAL

NUEVAS CANCIONES

2 **NO ME CANSO** — ANA TORROJA

2 **POKITO A POKO** — CHAMBAO

3 **19 DÍAS Y 500 NOCHES** — JOAQUÍN SABINA

4 **LOLA** — PASTORA

5 **SI QUIERES BAILAMOS** — PEREZA

6 **CONFIDE IN ME** — KYLIE MINOGUE

LA ESTADÍSTICA SINGSTAR QUEEN

Sony C.E. acaba de anunciar que lanzará en marzo una nueva edición SingStar centrado en el repertorio de Queen. Nosotros estamos deseando que llegue ya a la redacción y cantar las siguientes canciones:

- The show must go on (50%)
- We will rock you (40%)
- We are the champions (10%)





TAXI-GIRL
I got you babe (Sonny & Cher)
Esta parejita no se aburre, protagoniza los mejores vídeos de la Store; en éste, ella vestida de taxista y él de corista.





JUST NOEL
Without me (Eminem)
Ahora transformados en Papá y Mamá Noel cantando por Eminem, Without me.





VEG-NY
The show must go on (Queen)
Abandonan el rojo por el negro para convertirse en rockeros. Él, la verdad, nos recuerda algo a Juan de Amaral.







PEPITE-DOR
The way I are (Timbaland feat...)
Envuelta en un traje de oro, la chica se contonea mientras él lo «celebra» con una botella de Champán.

Ahora eres tú el cantante que busco. Envíanos una foto a **singstar.ps@grupozeta.es** de tu actuación SingStar más estelar y tendrás un **SS Canciones Disney**.

Gerard, Artur y Sergi, tres guapos hermanos dándole a sus cuerdas vocales. El papá, Rodri, asegura que ¡no paran de dar el cante!



¡GANA UN SINGSTAR!
Participa en el concurso enviándonos una foto divertida jugando con SS.



EL PARAÍSO ARTIFICIAL

Mientras unos viven en la lamentable realidad de la dichosa crisis, nosotros vivimos en el maravilloso paraíso artificial de Baudelaire. Evidentemente la recesión toca todos los palos, y más nuestro sector que se ve afectado por la maldita piratería. Pero más allá de las cifras económicas, está lo que los *Blu-ray* nos regalan: la fantasía. Por unas horas te conviertes en Lara Croft en los templos de Camboya, un soldado armado hasta los dientes para matar con rabia a aquellos que ensangrentaron con odio la palabra Holocausto o una superestrella con micro en mano imitando a Freddie Mercury gracias a la nueva edición *SingStar Queen*. Seas quien seas en ese momento, da igual, lo importante es que te evades de tu realidad, olvidas que tu jefe no te deja ni respirar, que tu salario no te permite llegar a fin de mes y que tu madre te mira con cara rara porque no la vas a ver tantas veces como ella quiere. En esas horas tienes el poder de tu vida, de hacer lo que te apetece y te hace feliz. Vivimos en una burbuja que nos hace ser eternamente Peter Pan. Y cuando sales de ella, sí, ahí sigue la crisis, tu madre y tu jefe, pero los soportas con una sonrisa porque sabes que en casa te espera la máquina que te transportará de nuevo a ese paraíso artificial.

> «Los Blu-ray nos regalan la fantasía que necesitamos»

PlayStation store



Descubre todos los lanzamientos mensuales que aparecen en la tienda On-line de PlayStation



DEMOS



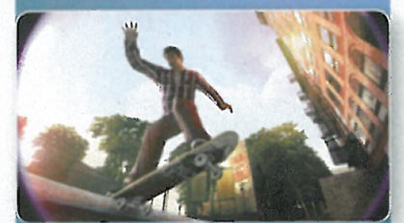
JUEGOS DESCARGABLES PS3



KILLZONE 2
Shooter



RESIDENT EVIL 5
Acción



SKATE 2
Deportivo



F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
Shooter



DEAD SPACE
Survival Horror



SUPERSONIC ACROBATIC ROCKET POWERED BATTLE CARS
(Psyonix Studios, 9,99 €)
Pequeños vehículos dotados de una gran velocidad y un control de lo más arcade (que permite todo tipo de saltos y piruetas) se enfrentan en una especie de juego de fútbol en entornos cerrados.



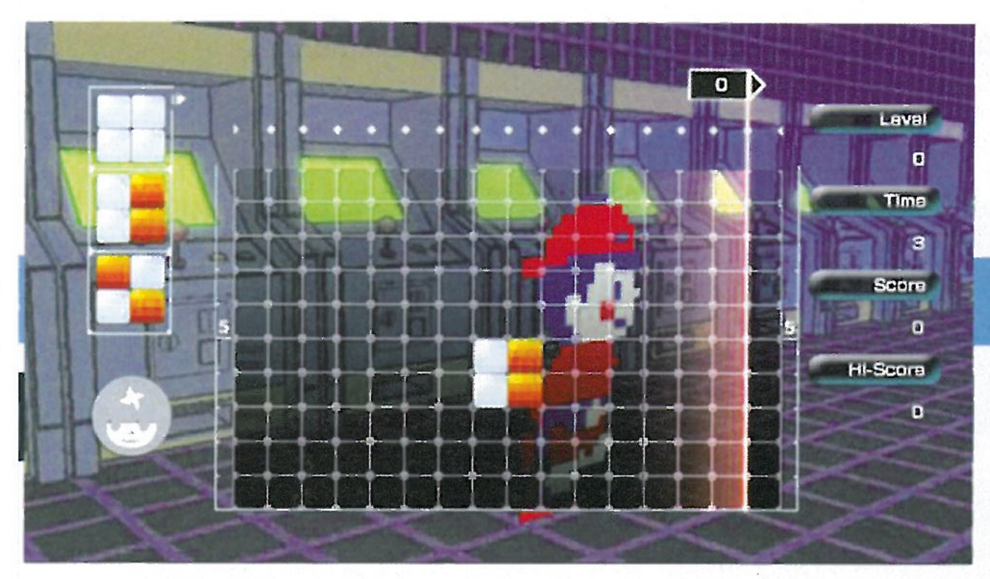
PRECIPICE OF DARKNESS: EP. 1
(Penny Arcade, 9,99 €)
Un RPG por turnos en el que controlando a tres personajes deberás liberar tu ciudad de una gran amenaza extraterrestre. Está dotado de todo el sentido del humor propio de la conocidad tira cómica que triunfa en Internet.



MAGIC BALL
(Creat Studios, 9,99 €)
Un nuevo juego de puzzle, en esta ocasión se trata de una variante del popular «rompe-ladrillos» al que todos hemos jugado. Ahora se desarrolla en 3D y en bellos escenarios interactivos.



CUBOID
(Tik Games, 9,99 €)
Otro título para darle al coco. El planteamiento es sencillo: hay que llevar un cubo desde el inicio del nivel a la salida, avanzando casilla por casilla y sorteando todo tipo de trampas.



LUMINES SUPERNOVA
(Q Entertainment 10,99 €)
El clásico de Mizuguchi aterriza en PS Store con su mejor versión y con un montón de «skins» (fondos para personalizar la pantalla de juego), entre ellas una dedicada a Little Big Planet. Una mezcla perfecta de puzzle y juego musical



FLOWER
(Thatgamecompany 7,99 €)
Una nueva experiencia sensorial y jugable de los creadores de Flow. Haz florecer todas las plantas controlando el viento.



BLISS ISLAND
(Codemasters, 9,99 €)
La desarrolladora británica presenta esta colección de minijuegos lista para ser descargada a tu PS3. Con nombres tan sugerentes como Bee Racer o Fluffy Football, se incluye una opción para que dos jugadores puedan competir simultáneamente.



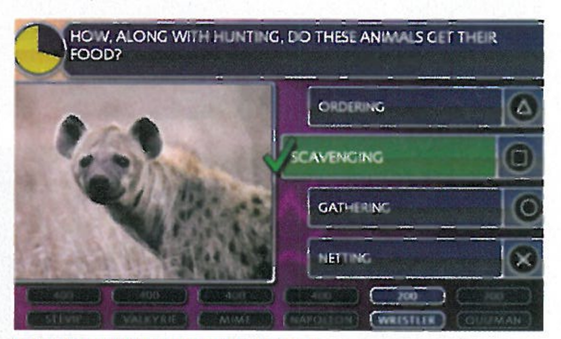
3 ON 3 NHL ARCADE
(Electronic Arts, 7,99 €)
Lanzado por la gigante norteamericana bajo el sello EA Sports Freestyle, presenta a cuarenta de los mejores jugadores del mundo en versión «cabezona» y en emocionantes partidos tres contra tres en los que todo está permitido.



JUEGOS DESCARGABLES PSP



TOM CLANCY'S ENDWAR
(UbiSoft 49,99 €)
La Tercera Guerra Mundial llega a PSP. Con un planteamiento inicial idéntico al de la versión para PlayStation 3 aparecida hace pocos meses, este título de estrategia militar te pondrá al frente de una de las tres potencias en liza por el control del planeta.



BUZZ! CONCURSO DE BOLSILLO
(Sony C.E. 29,99 €)
Si aún no te has hecho con la versión para la portátil de Sony de este genial título de preguntas y respuestas, ahora es tu oportunidad a través de la tienda On-line. Infinidad de cuestiones sobre los temas más diversos y varias modalidades multijugador son sus bazas.



FIGHT NIGHT ROUND 3
(Electronic Arts, 19,99 €)



EA REPLAY
(Electronic Arts, 19,99 €)

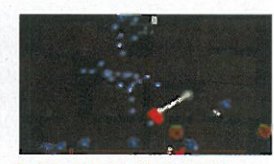



SUPER POCKET TENNIS
(Essential Games, 19,99 €)



BLISS ISLAND
(Codemasters, 9,99 €)

GHOST RECON A.W. 2
(UbiSoft 19,99 €)



EVERYDAY'S SHOOTER
(Sony C.E. ,7,99 €)











¡VIDA EXTRA PARA TUS TÍTULOS FAVORITOS!

A partir de este número os vamos a mostrar todos y cada uno de los complementos y mejoras para los juegos de PS3 que van apareciendo puntualmente en *PlayStation Store*: nuevos mapas, circuitos, expansiones, personajes y canciones extra para ese título que ya tenías abandonado.

COMPLEMENTOS PARA TUS JUEGOS



BURNOUT PARADISE PARTY PACK (9,99 €)



EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR GOLFASAURUS REX B.C.C. COURSE (3,99 €)



MIRROR'S EDGE MAPA EXCLUSIVO (Gratis)



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM «STORM PACK 5» (Gratis)

MÁS COMPLEMENTOS

- SKATE 2 «PACK DE REALIZADOR» 5,99 €
- E.S.D.L.A.: LA CONQUISTA «ARENA DEL HÉROE» GRATIS
- SKATE 2 «PACK EL TIEMPO ES DINERO» 5,99 €
- RETO MENTAL EXPANSION PACK 2,99 €
- NARUTO U.N.S. «STORM PACK 6» GRATIS
- SHAUN WHITE S. «FREEBIE PACK» GRATIS

GUITAR HERO WORLD TOUR

BRUCE SPRINGSTEEN TRACK PACK – 3.99€

- *BORN TO RUN* BRUCE SPRINGSTEEN - 1.99 €
- *MY LUCKY DAY* BRUCE SPRINGSTEEN - 1.99 €

AUSSIE TRACK PACK – 5.49€

- *DIMENSION* WOLFMOTHER - 1.99 €
- *OUTTATHEWAY* THE VINES - 1.99 €
- *TOMORROW* SILVERCHAIR - 1.99 €

COUNTRY TRACK PACK – 5.49€

- *ME AND MY GANG* RASCAL FLATTS - 1.99 €
- *HILLBILLY DELUXE* BROOKS & DUNN - 1.99 €
- *TICKS* BRAD PAISLEY - 1.99 €

PACK DE CANCIONES EUROPEAS 02 – 5.49€

- *JOHNNY* DI-RECT - 1.99 €
- *POR LA BOCA VIVE EL PEZ* FITO Y FITIPALDIS - 1.99 €
- *DEGENERATED* BACKYARD BABIES - 1.99 €

PACK DE CANCIONES DE REGGAE – GRATIS

- *YOUR FACE* PEPPER
- *JIMI* SLIGHTLY STOOPID
- *SACRIFICE* THE EXPENDABLES

TRAVIS PARKER PACK – 5.49€

- *LOW (TRAVIS BARKER REMIX) (FEAT T-PAIN)* FLO RIDA - 1.99 €
- *WHAT'S MY AGE AGAIN* BLINK 182 - 1.99 €
- *LYCANTROPE* +44 - 1.99 €

CANCIONES INDIVIDUALES

- *BLACK BETTY* AS MADE FAMOUS BY RAM JAM - 1.99 €
- *COMMOTION* CREDENCE CLEARWATER REVIVAL - 1.99 €
- *GIMME ALL YOUR LOVIN* AS MADE FAMOUS BY ZZ TOP - 1.99 €

ROCKBAND

GRATEFUL DEAD PACK 2 – 7.99€

- *HELL IN A BUCKET* - 1.49 €
- *DON'T EASE ME IN* - 1.49 €
- *COLD RAIN & SNOW* - 1.49 €
- *DOIN' THAT RAG* - 1.49 €
- *FIRE ON THE MOUNTAIN* - 1.49 €
- *UNCLE JOHN'S BAND* - 1.49 €

STEVE MILLER BAND 3-PACK – 3.99€

- *SPACE COWBOY* - 1.49 €
- *TAKE THE MONEY AND RUN* - 1.49 €
- *THE JOKER* - 1.49 €

ROY ORBISON PACK – 7.99€

- *CLAUDETTE* - 1.49 €
- *IN DREAMS* - 1.49 €
- *MEAN WOMAN BLUES* - 1.49 €
- *OH, PRETTY WOMAN* - 1.49 €
- *OOBY DOOBY* - 1.49 €
- *YOU GOT IT* - 1.49 €

THIN LIZZY PACK – 3.99€

- *COWBOY SONG (LIVE)* - 1.49 €
- *THE BOYS ARE BACK IN TOWN (LIVE)* - 1.49 €
- *JAILBREAK (LIVE)* - 1.49 €

CANCIONES INDIVIDUALES

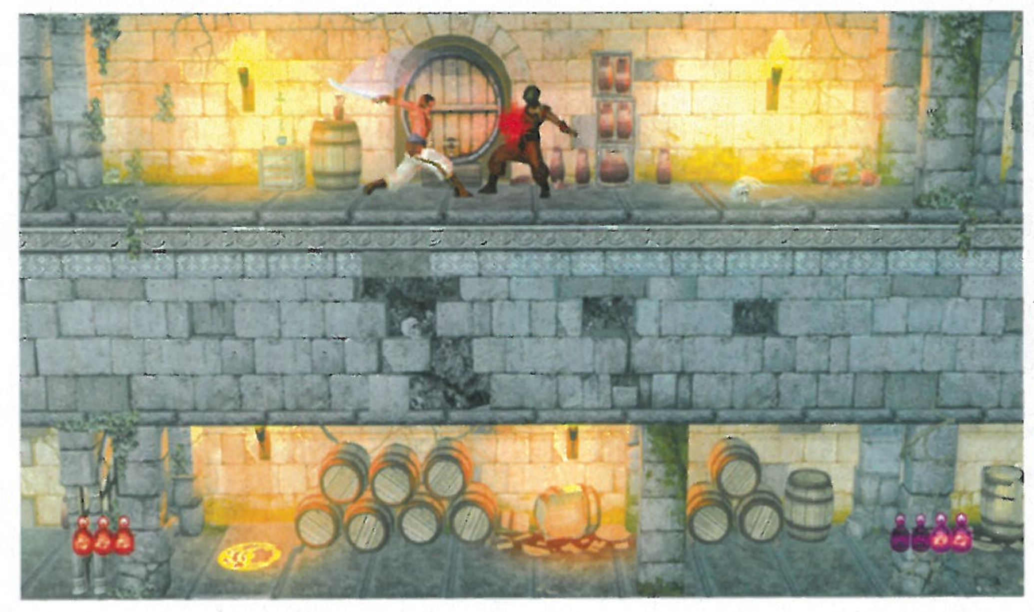
- *I STAND ALONE* GODSMACK - 1.49 €
- *FEED THE TREE* BELLY - 1.49 €
- *WIND ME UP* GHOST HOUNDS - 1.49 €
- *TYPICAL* MUTE MATH - 1.49 €
- *WAR ZONE* ROB ZOMBIE - 1.49 €
- *ARE YOU GONNA GO MY WAY* LENNY KRAVITZ - 1.49 €
- *FREEDOM TRAIN* LENNY KRAVITZ - 1.49 €
- *LET LOVE RULE* LENNY KRAVITZ - 1.49 €
- *MR. CAB DRIVER* LENNY KRAVITZ - 1.49 €
- *MEGASUS* MEGASUS - 0.79 €
- *ENTANGLES* HONEST BOB AND THE FACTORY-TO-DEALER INCENTIVES - 0.79 €
- *HIT ME WITH YOUR BEST SHOT* PAT BENATAR - 0.79 €
- *BREAK MY HEART* NIKKO - 0.79 €
- *DON'T TELL ME* NIKKO - 0.79 €
- PRECIOUS THE PRETENDERS - 0.79 €



BATTLEFIELD 1943
UN VERANO EN PIE DE GUERRA

Electronic Arts va a apostar fuerte por los juegos descargables tal y como queda patente con este nuevo lanzamiento que llegará a la *Store* el próximo verano. Bajo el título provisional de ***Battlefield 1943***, se esconde un *shooter* multijugador que despliega toda la grandeza del sello *Battlefield*: 24 jugadores simultáneos y dos bandos (americanos contra japoneses) en tres escenarios del frente del Pacífico durante la 2ªGM: La Isla de Wake, Iwo Jima y Guadalcanal. Podrás combatir a pie o sobre todo tipo de vehículos (*jeeps*, tanques, lanchas, aviones...). Tal y como nos comentó en Madrid su productor, «podrás coger un avión, participar en una batalla aérea, saltar en paracaídas y seguir combatiendo a pie». En la mente de los desarrolladores estaba crear una experiencia de juego adictiva y directa, sin complicaciones, con el motor gráfico de *Battlefield: Bad Company*, y a un precio irresistible (entre 15 y 20$), y por lo que vimos, lo han logrado. Dispondrás de tres clases diferentes de soldado e incluso podrás reclamar ataques aéreos.









¡Alehop! Los saltos kilométricos salvando abismos aparentemente infranqueables se convertirán en la tónica habitual. Prepara las puntas de los dedos...

TEST

PRINCE OF PERSIA CLASSIC

El príncipe está supervitaminado

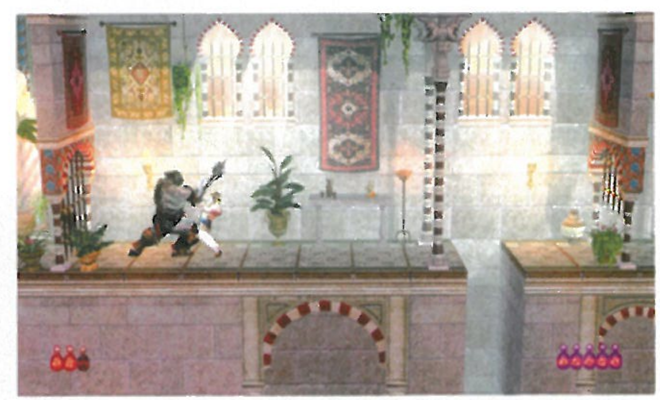


COMPAÑÍA
UBISOFT
PROGRAMADOR
GAMELOFT
ON-LINE
SÍ (RANKINGS)
JUGADORES
TEXTO
CASTELLANO
RESOLUCIÓN
720P
ESPACIO EN EL DISCO DURO
117 MB

9,99 €

Cuando en 1989 Jordan Mechner programó el primer *Prince Of Persia* para Apple II (pronto convertido a casi todas las plataformas de la época), con toda seguridad no podía prever las vueltas (y volteretas) que daría su protagonista con el paso de los años. Pero ya en su día se saludó al juego, confesamente inspirado en el arranque saltimbanqui de «*En busca del arca perdida*», como una pequeña revolución gráfica y mecánica, con sus niveles sin *scroll* y, sobre todo, las exquisitas, fluidas y detalladas animaciones del protagonista. Este ***Prince Of Persia Classic*** renueva la fachada del clásico, pero respeta el estilo y desarrollo de la primera aventura del príncipe.

Así, el baño gráfico que reciben las mazmorras clásicas es espectacular, con efectos de luz y un gusto por el detalle que hace que sea un placer recorrer de nuevo los niveles, aunque la estructura de éstos sea prácticamente idéntica a la de los originales. Casi todo lo que definía al primer *PoP* ha sido respetado (como los combates en los niveles más avanzados, de una intensidad considerable teniendo en cuenta su sencillez) o mejorado (por supuesto, el príncipe se mueve con mucha más fluidez, y se han añadido algunas acrobacias extra), y el resultado logra ir así bastante más allá de un simple viaje nostálgico. **JOHN TONES**





Un par de modos nuevos, uno contrarreloj y otro con una sola vida disponible, añaden algo de duración extra al juego

evaluación

Alguna sorpresa desagradable, como la aparición de una mariposa que indica el camino que hay que seguir, y que suaviza notablemente la dificultad primigenia, no empañan un juego tan sencillo, bonito y clasicote como el original.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	7,5	8,2	6,0	5,0	7,9
Notable colorido y muy buen gusto en el rediseño de decorados y enemigos.		Desafío considerable en las acrobacias y combates de los niveles avanzados.			











« «I am the wind». Como decía aquel tema de Castlevania, en el juego encarnarás a una de las fuerzas de la naturaleza, el viento, para devolver la vida a zonas naturales.

TEST

FLOWER

Jardinería digital interactiva

A veces no hay que complicarse mucho la vida para logar una gran obra. Algunos dicen que la verdadera belleza se encuentra en las cosas más pequeñas y simples, y esta producción que se estrena ahora en *PlayStation Store* viene a confirmar esta teoría.

La mecánica de ***Flower*** es tan sencilla que cualquier jugador, sea cual sea su nivel de experiencia, podrá dominarla en un momento. Al comienzo de cada uno de los niveles, el jugador controlará un solitario pétalo llevado por el viento, como si de un simulador de vuelo se tratara, pero con un control (realizado íntegramente mediante el sensor de movimientos del mando de **PS3**) increíblemente sencillo y accesible. Sólo se utiliza uno de los botones del mando para «acelerar» y el objetivo es ir pasando por todas las flores que encuentres diseminadas por los bellos escenarios. De esta manera, y a medida que las hagas florecer (con el consiguiente tono musical propio de cada una), se irá «recuperando» la zona en cuestión. Algunos pequeños *puzzles*, una ausencia total de sensación de urgencia, ritmo pausado y sobre todo una simbiosis completa de jugabilidad y plasticidad en pantalla se dan cita en esta creación única e irrepetible. **LAST MONKEY**



COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
THATGAMECOMPANY
ON-LINE
NO
JUGADORES
TEXTO
CASTELLANO
RESOLUCIÓN
720P
ESPACIO EN EL DISCO DURO
702 MB

7,99 €

LOS CREADORES. Thatgamecompany es una pequeña desarrolladora afincada en California cuyo objetivo es crear títulos que transmitan diversas sensaciones a todo tipo de público, tanto jugadores empedernidos como aquellos más ocasionales. Su próximo proyecto se denomina «Cloud» (nube).

evaluación

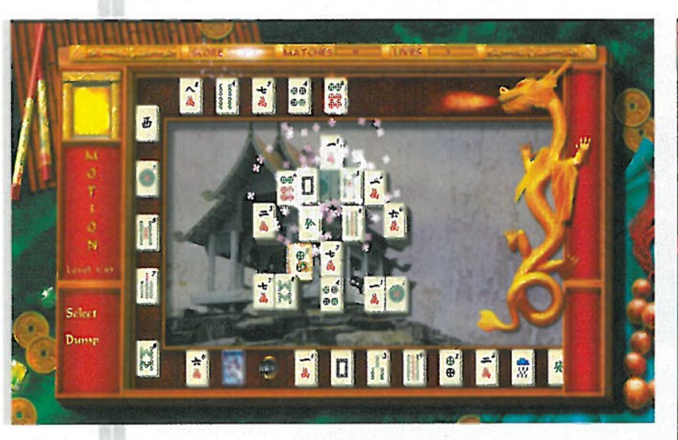
Puede que algunos no vean mucho «juego» en esta producción en exclusiva para PS Store, pero las sensaciones que es capaz de provocar merecen la pena para cualquier usuario con un mínimo de sensibilidad.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,8	8,7	9,0	7,8	-	8,8

Sencillos, sin grandes alardes, pero dotados de una belleza innegable.

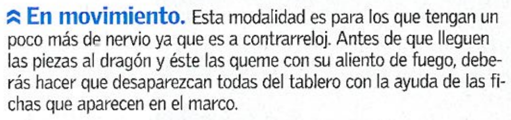
El control con el sensor de movimiento es prácticamente perfecto.







En movimiento. Esta modalidad es para los que tengan un poco más de nervio ya que es a contrarreloj. Antes de que lleguen las piezas al dragón y éste las queme con su aliento de fuego, deberás hacer que desaparezcan todas del tablero con la ayuda de las fichas que aparecen en el marco.











9,99 €

TEST

MAHJONG TALES ANCIENT WISDOM

Piensa, sólo piensa...

Éste sí que es un rompecabezas de los buenos. ¡Santo Shangai! Desconocía su existencia, la verdad, pues mis años de juventud los dediqué exclusiva y ciegamente al *Columms*... Y menos mal que no lo probé, porque engancha como pocos. De mecánica relajada, de pensar concienzudamente y tomándote tu tiempo, cual partida de ajedrez, para mover carta. El objetivo de ***Mahjong Tales Ancient Wisdom*** es emparejar las piezas para que estas vayan desapareciendo y así dejar el tablero limpito. Sencillo, ¿no? El problema viene cuando emparejas antes de tiempo, te quedas atrapado y tienes que empezar desde cero.

La novedad de este clásico juego de *puzzles* está en sus modalidades: Viejos cuentos, que corresponde al original; Movimiento, ideal si quieres un poquito más de presión ya que es a contrarreloj; Infinito, aquí podrás escoger el tablero y las fichas que desees (sólo pruébalo si te sobra el tiempo, llegar hasta la solución te llevará centenares de horas); y Multijugador. Ésta opción es mi preferida, pues los juegos de este género siempre son más divertidos si son compartidos, ya sea con otro usuario físico (local) o con uno virtual On-line. Los piques están más que asegurados. **ANNA**



COMPAÑÍA
SONY C.E.
PROGRAMADOR
CREAT STUDIOS
ON-LINE
SÍ
JUGADORES
TEXTO
CASTELLANO
RESOLUCIÓN
1080P
ESPACIO EN EL DISCO DURO
262 MB

evaluación

Esta versión descargable es bastante completa gracias a sus diferentes modos. Pero, evidentemente, para hacerte con él primero han de gustarte los rompecabezas, porque por muy bueno que sea (que lo es) si no te van te resultará un pestiño.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,0	7,5	8,2	8,2	8,0	8,0

Variados fondos de tablero. Para ser un puzzle tiene un buen look.

Sencilla, de dificultad progresiva... te estrujará los sesos cosa fina.



Técnicas especiales. Requerirán de algo de habilidad por tu parte con el fin de aumentar la potencia del ataque.



Como en todo RPG que se precie, no pueden faltar los jefes finales.

TEST

PRECIPICE OF DARKNESS: EPISODE ONE

Derrochando humor

Cuando **Jerry Holkins** y **Mike Krahulik**, creadores de las hilarantes tiras cómicas **Penny Arcade** comenzaron sus andanzas hace algo más de 10 años, seguro que nunca se les pasó por la cabeza el llegar a participar en la creación de su propio juego.

On the Rain-Slick Precipice Of Darknes, Episode One es la primera iteración en **PS3** de éstas tiras cómicas. *Tycho* y *Gabriel*, sus protagonistas, deberán llegar al fondo del turbio asunto que azota *New Arcadia*, ayudados por tu personaje y su única arma, el rastrillo. Y es que todo en ***Precipice Of Darkness*** está orquestado a golpe de chiste. Dato que quedará patente nada más ponerte a los mandos del juego y comenzar con la creación de tu personaje. Elije bien tus rasgos ya que el diseño se mantendrá durante todo el juego, tanto en las tiras cómicas en 2D que narran la historia como en la acción 3D en la que se desarrolla la aventura.

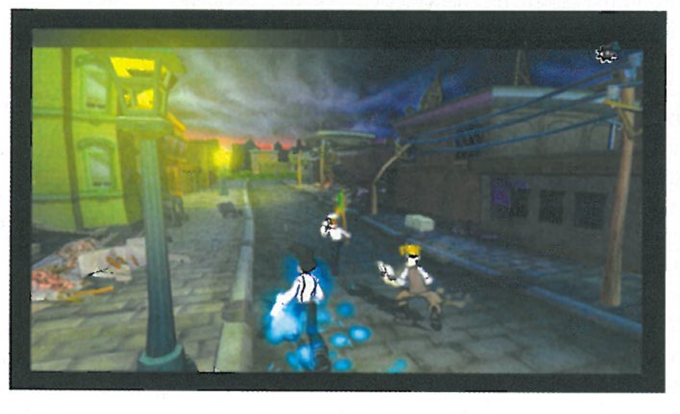
El título propone un sistema RPG clásico. Recorrerás las calles de *New Arcadia* recogiendo objetos y obteniendo información de los personajes secundarios. Los combates también estarán representados con el clásico sistema por turnos en el que podrás elegir entre golpear a tu enemigo, utilizar un objeto o realizar un ataque especial.

Se ha respetado fielmente el estilo de dibujo de los autores originales y se ha optado por narrar la historia recurriendo a las tiras cómicas en 2D acompañadas de enormes bocadillos de texto. Y sin perder ni un ápice de la frescura del estilo, la acción se desarrolla en un entorno 3D sencillo pero conseguido, a pesar de no utilizar la técnica *cel-shading*, tan socorrida en estos casos. **CRONO**



COMPAÑÍA
HOTHEAD GAMES
PROGRAMADOR
HOTHEAD GAMES
ON-LINE
NO
JUGADORES
TEXTO
INGLÉS
RESOLUCIÓN
1080I, 720P
ESPACIO EN EL DISCO DURO
216 MB





evaluación

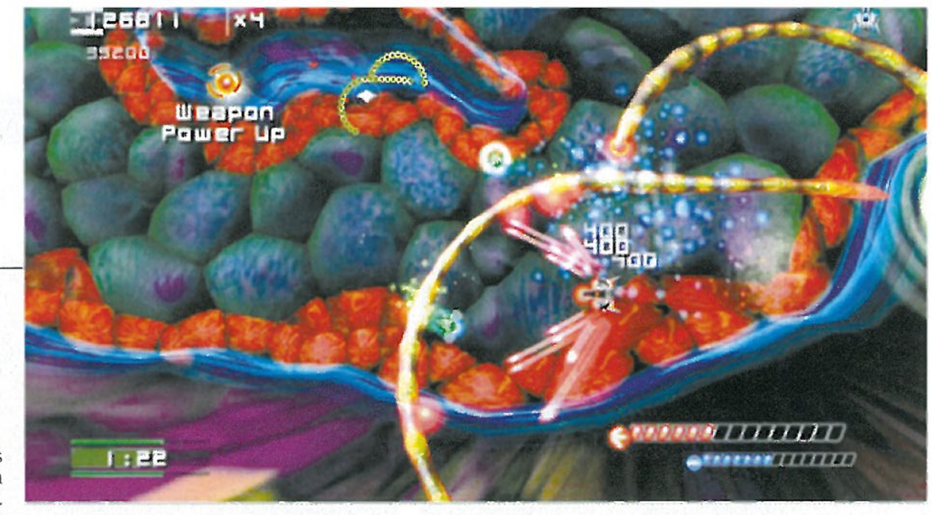
Un RPG sencillo que derrocha sentido del humor y personalidad por los cuatro costados. Si bien su planteamiento no es lo más original, el argumento te mantendrá enganchado hasta que esté disponible el segundo episodio.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
8,5	7,6	8,5	7,8	-	8,3

Muy fieles a la frescura del estilo de dibujo de la tira cómica original.

Sin ser especialmente largo, la historia atrapará desde el primer momento.





» Bendito pasillismo. Unos más orgánicos, otros más metálicos, la estructura estrecha y horizontal de los niveles da un curioso ritmo al juego de Pom Pom Games.







Microbios mortíferos. El tamaño de los enemigos varía de fase en fase: de los enormes y durísimos *final bosses* a los enemigos tan o más pequeños que la nave protagonista, a los que habrá que apuntar con especial tino.



Cambio de arma. Dado que solo hay dos tipos de disparo, habrá que asegurarse controlar las virtudes y flaquezas de ambas: una es más versátil y menos potente; otra, más directa y destructiva.

TEST

3,99 €

ASTRO TRIPPER



Un pasillo repleto de enemigos y una nave sola ante el peligro



COMPAÑÍA **POMPOM GAMES**
PROGRAMADOR **POMPOM GAMES**
ON-LINE **SÍ (RANKINGS)**
JUGADORES
TEXTO **CASTELLANO**
RESOLUCIÓN **1080P**
ESPACIO EN EL DISCO DURO **48 MB**



Astro Tripper parte, principalmente, de dos referentes previos. Por un lado, el juego de PC *Space Tripper*, lanzado en 2001 por la propia gente de **PomPom**. Por otro, el clásico *Uridium*, un *shooter* lateral programado en 1986 para Commodore 64. En él, como en ***Astro Tripper***, el jugador controla una nave que se mueve en ambas direcciones por una estrecha plataforma repleta de enemigos. La mecánica del juego obliga a la nave a girar continuamente a derecha e izquierda, ya que a diferencia de los clásicos *shooters* laterales, las naves atacantes llegan por ambos lados.

Astro Tripper, sin embargo, mejora este punto de partida, esencial pero no muy explotado, dotando a la minúscula nave protagonista de dos armas distintas: *Blue Power* (disparos frontales y más potentes) y *Red Spread* (misiles teledirigidos hacia las esquinas, pero de menor potencia). El jugador se verá obligado, así, a cambiar continuamente tanto de dirección como de arma, jugando además con otras variables como que en los niveles más altos de dificultad, los pasillos no tengan paredes y la nave pueda caer al vacío. 14 niveles de reflejos al límite y diversión intuitiva a un precio estupendo. **JOHN TONES**

evaluación

A pesar de leves problemas (su estructura repetitiva y con pocos alicientes para avanzar, lo confuso de algunos *final bosses*), el equilibrio entre calidad y precio de este *shooter* exclusivo de PS3 es francamente imbatible.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	TOTAL
7,0	7,0	8,2	7,0	5,0	7,0

Buen diseño de naves y apropiadamente hipnóticos efectos de pirotecnia.

Sencillo, pero gustosamente enervante en su exigente esquema de control.



PLAYSTATION® Network
12+
www.pegi.info
SACA TU LADO
BUZZ!™
SEAS COMO SEAS, ¡HAY UN BUZZ! PARA TI!
Buzz! para PSP: cualquier sitio de la ciudad es bueno para poner a prueba tus conocimientos.
Con un mismo juego pueden jugar de 1 a 6 concursantes.
Buzz! para PS2: la mayor variedad de títulos con los que la diversión está asegurada en directo en tu salón.
Buzz! para PS3: el más interactivo de todos, donde podrás descargarte preguntas y jugar on line, con pulsadores inalámbricos y muchas más sorpresas.
Buzz! El mejor juego de preguntas y respuestas para tu PlayStation.
¿A qué esperas para sacar tu lado Buzz!?
BUZZTHEGAME.COM
PlayStation®2
PSP PlayStation®Portable
PLAYSTATION®3

PS3 PS2 PSP

Japón

Los últimos lanzamientos y las noticias más importantes del país del Sol Naciente

Kyryu regresa a los bajos fondos de Tokio para ajustar cuentas con todo aquel que se le interponga.

YAKUZA 3

Sega crea el juego definitivo de mafiosos, y nos permite vivir a tope la peligrosa vida de un yakuza de hoy día



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SEGA**

A LA VENTA EN marzo

PS3 Tras una incursión en el Japón Feudal (y que permanece inédita en nuestras fronteras), la saga *Yakuza* regresa a sus mejores raíces: las malas calles del Tokio contemporáneo. Los seguidores de la serie conoceréis a *Kyryu*, un ex-yakuza que tras dos entregas en **PS2** se retira para crear un orfanato. Pero su plan se ve amenazado por el clan mafioso de Toujoukai, lo que obliga al protagonista a retomar sus malos hábitos: vuelve a Tokio para machacar a sus enemigos y dar con aquel que quiere fastidiar su retiro. ***Yakuza 3*** retoma el esquema de las entregas anteriores. *Kyryu* explora las calles y la vida nocturna de los barrios más moviditos de la ciudad, enfrentándose a clanes rivales, visitando a viejos amigos y simplemente dándose una vuelta por los establecimientos. Al entrar en un local podremos disfrutar de todo tipo de minijuegos, ya sea tomarnos una simple copa como jugar a bolos, *mahjong*, baloncesto, póker... ¡Hasta *karaoke* o casas de citas! Pero a la hora de «trabajar», *Kyryu* reparte estopa con un completo catálogo de golpes, mientras los transeúntes hacen corro. El salto a **PlayStation 3** ha hecho que la saga sorprenda con la recreación de la vida nocturna y el modelado de personajes. Ahora sólo queda esperar que **Sega** nos traiga esta maravilla...







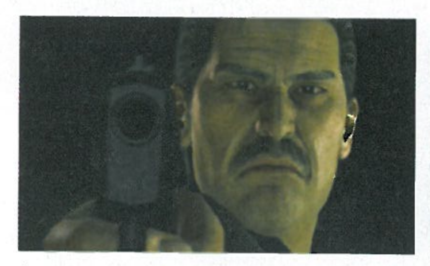
UNA CIUDAD QUE VIVE DE NOCHE. El salto de la saga Yakuza de PlayStation 2 a PS3 ha permitido a Sega potenciar aspectos como la vida nocturna. Además del detalle de los edificios, las calles están repletas de transeúntes.

Kyryu se lo pasa en grande en el karaoke, basado en secuencias de botones.



TÚ VISTES A LAS MOZAS. Si somos gerentes de una casa de citas, podemos escoger la apariencia, complementos y maquillaje de cada chica.





ROSTROS DE DUREZA DETALLADA. El estreno de la saga en PS3 aprovecha para subir el listón a lo más alto en el modelado de los personajes.



Sengoku Basara: Battle Heroes

Capcom recupera una de sus sagas de lucha clásicas pero menores, y la adapta para PSP con resultados estupendos: combates de estilo anime entre más de 30 personajes, cada uno con técnicas propias. ¡Y con multijugador para cuatro!





.hack//Link

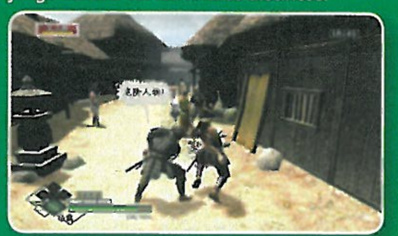
Regresa esta emblemática serie de rol con su estreno en PSP, pero más enfocado a la acción. El protagonista, Tokio, lucha por su vida en el mundo R: X, donde podremos unir fuerzas con los personajes más conocidos de la saga.





Way Of The Samurai 3

Honor, tradición y bastante sangre es lo que ofrece Way Of The Samurai 3, una aventura que nos traslada al Japón Feudal. En el juego encarnamos a un ronin atrapado en una disputa entre dos pueblos. Para dirimirla contamos con 100 armas distintas, el apoyo de un compañero y docenas de técnicas de esgrima. El juego tendrá varios finales distintos.






Los combates contra enemigos gigantes marcan el tono de Demon's Soul.

DEMON'S SOUL

Aventura épica con toque occidental



GÉNERO **AVENTURA**
COMPAÑÍA **SCEI/FROM SOFTWARE**

PS3 **Sony C.E. Japón** y **From Software** han decidido responder a la gran demanda de juegos de rol con el espectacular ***Demon's Soul***. Este *Action* RPG narra la historia de *Voletaria*, un reino destruido por seres demoníacos. Para que este pueblo recupere la paz hace falta un héroe, y debemos crear al protagonista por medio de un completo editor. Los responsables de ***Demon's Soul*** han mirado hacia Occidente, en concreto a juegos como *Oblivion*, para potenciar dos aspectos clave: la acción directa, sin turnos ni personajes no jugables, y la libertad de exploración al margen de la misión principal. A la hora de luchar tendrá importancia el tipo de arma que usemos. Y más vale escoger bien ante los enemigos que nos esperan. De un lado, ejércitos de rivales, pero también bestias gigantescas como orcos, dragones o demonios. Y todo, con un apartado gráfico más que notable.

PS3
A LA VENTA EN
2009


« CREA A TU HÉROE. Gracias al editor del juego y a los accesorios que obtengamos, el protagonista tendrá una apariencia inconfundible.







LOS MÁS VENDIDOS

1 **ZILL O'LL INFINITE PLUS**
PSP
RPG
(KOEI)

2 **DISSIDIA: FINAL FANTASY**
PSP
LUCHA
(SQUARE ENIX)

3 **GRAN TURISMO 5 PROLOGUE SPEC III**
PS3
CONDUCCIÓN
(SCEI)

4 **NARUTO: NARUTIMATE STORM**
PS3
ACCIÓN
(NAMCO BANDAI)

5 **FALLOUT 3**
PS3
RPG
(BETHESDA)

LOS MÁS ESPERADOS

1 **YAKUZA 3**
PS3
AVENTURA
(SEGA)

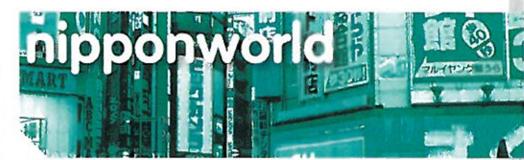
2 **FINAL FANTASY XIII**
PS3
RPG
(SQUARE ENIX)

3 **RESIDENT EVIL 5**
PS3
SURVIVAL HORROR
(CAPCOM)

4 **BAYONETTA**
PS3
ACCIÓN
(SEGA)

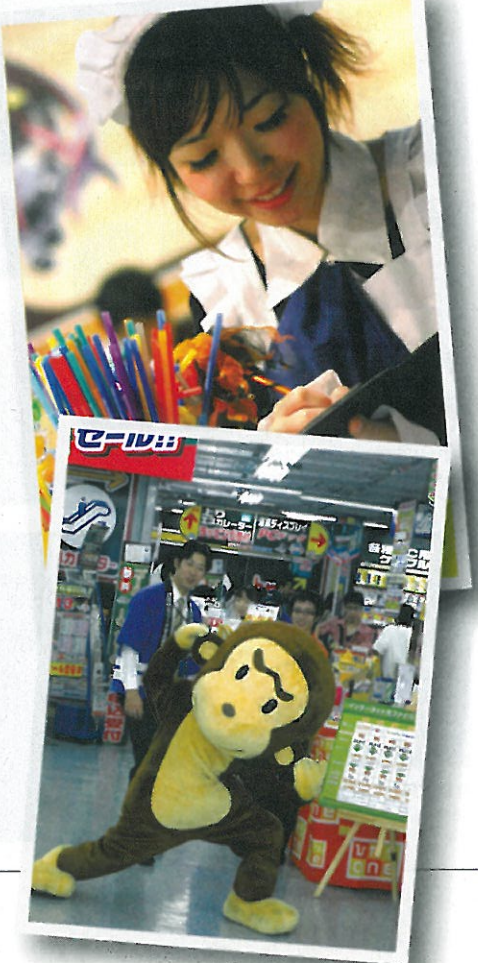
5 **UNDEAD KNIGHTS**
PSP
ACCIÓN
(TECMO)


JAPÓN ES DIFERENTE



AKIHABARA, EL PARAÍSO OTAKU

¿Quién no ha oído hablar de «ese barrio de Japón, con tiendas abiertas las 24 horas, y todo lo que puedas soñar sobre consolas, anime y *gadgets*?» Es sin duda la Meca de la cultura *otaku*, no sólo en Japón si no ya en todo el planeta. Curiosamente, en la era Edo, la zona en donde se encuentra actualmente Akihabara albergaba varias tiendas de armas de baja calidad. En 1951 comenzaron a establecerse tiendas y puestos bajo la protección de los rieles. Estos comercios, vendiendo electrodomésticos, evolucionaron hasta los comercios de hoy día. Akihabara es uno de los pocos lugares en Tokio en donde es común encontrar encargados que hablen Español, Chino, Hindi, Portugués e Inglés. La afluencia extranjera es tal que hay varios establecimientos *Duty Free*. En este destino tan goloso tenéis galerías de artistas del anime y los videojuegos, *karaokes* especializados, eventos de la *aidoru* de la semana, concursos y *maid cafes*. En estos locales te puede atender una jovencita haciendo *cosplay* de típica sirvienta francesa. El servicio puede variar desde una taza de *espresso* hasta un masaje de pies. ¿Qué, os apetece ahorrar para un viajecito a Tokio?




ALGUNOS LUCHAN POR EL PODER
OTROS LUCHAN POR NOSOTROS
STREET FIGHTER
LA LEYENDA
ESTRENO EN CINES
27 DE MARZO
HYDE PARK ENTERTAINMENT y CAPCOM presentan en asociación con ADLABS FILMS una producción de ASHOK AMRITRAJ / CAPCOM una película de ANDRZEJ BARTKOWIAK "STREET FIGHTER: THE LEGEND OF CHUN-LI"
KRISTIN KREUK CHRIS KLEIN NEAL McDONOUGH ROBIN SHOU MOON BLOODGOOD JOSIE HO TABOO y MICHAEL CLARKE DUNCAN diseño de vestuario SHIRLEY CHAN KU FANG música STEPHEN ENDELMAN
coreógrafo escenas de acción DION LAM montaje DEREK G. BRECHIN y NIVEN HOWIE diseño de producción MICHAEL Z. HANAN fotografía GEOFF BOYLE productores ejecutivos HARUHIRO TSUJIMOTO KEIJI INAFUNE TOSHIHIRO TOKUMARU
productores ASHOK AMRITRAJ PATRICK AIELLO basada en LOS VIDEOJUEGOS STREET FIGHTER DE CAPCOM guionista JUSTIN MARKS dirigida por ANDRZEJ BARTKOWIAK
CAPCOM
(c)2008 CAPCOM CO.,LTD. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS
www.deaplaneta.com
DeAPlaneta





« **Que tiemble el averno.** Los guardianes infernales, como esta especie de Ushabti, no son rival para la guadaña de La Muerte ni para un QTE.

DANTE'S INFERNO

PS3

EL NUEVO BOMBAZO DE REDWOOD SHORES ESTÁ EN CAMINO. VIAJAMOS HASTA FLORENCIA PARA CONTÁRTELO TODO EN ESTA EXCLUSIVA MUNDIAL

Todos sabemos que **Electronic Arts** no es una compañía muy dada a crear títulos de terror o al menos de estética demasiado oscurantista. Sin embargo, y aún siendo esto así, no podemos pasar por alto el hecho de que esa misma compañía lanzara, el pasado noviembre, nada menos que el mejor *survival horror* y a la vez uno de los juegos de acción más inmersivos de todo 2008; *Dead Space*. Los artífices de este éxito fueron los componente de **Redwood Shores**, un estudio que en esta ocasión nos va a volver a sumir en la oscuridad, pero no en la del espacio, sino en la oscuridad más abisal y temida por cientos de civilizaciones a lo largo de la historia: la del infierno.

El infierno según Dante

El *teaser* oficial del juego reza lo siguiente: «En 1.300 Dante Aligheri escribió *La Divina Comedia*. La primera parte, llamada *El Infierno De Dante*, describe el infierno en nueve círculos». Pues bien, ésta es la base de ***Dante's Inferno***. En la obra original, el propio Dante viaja acompañado por el poeta Virgilio hasta el mismo inframundo para recuperar a su amada Beatriz. **EA Redwood Shores** ha tomado esta idea y la ha moldeado para dar lugar a un impresionante juego de acción en el cual nuestro protagonista, una alegoría del propio Dante con muchas ganas de repartir estopa, deberá pasar por cada uno de los nueve círculos del infierno para, al igual que en la obra literaria, traer de vuelta a su gran amor del mismísimo reino de los condenados; de allá donde ningún humano ha osado adentrarse jamás.

Durante la presentación que **EA** realizó en el lujoso hotel Astoria de Florencia, pudimos probar el juego en sus primeros compases; es decir, con el personaje adentrándose en el primero de los círculos, aquél en el cual se encuentra el Limbo.

Armados ya con la guadaña de la mismísima Muerte (se la robaremos en el Tutorial del juego), nuestro Dante particular aparecía sobre una cornisa tallada en roca escarpada de aspecto putrefacto y enfermizo. Desde ese mismo momento, pudimos tomar contacto con sus movi- ›



« Golpes y combos. Ningún beat'em-up estaría completo sin su buena ración de combos para acabar con varios enemigos al mismo tiempo. Dante's Inferno, por supuesto, tendrá varios entre los que elegir. La lista, demás, se irá incrementando a medida que avance el juego.

Nuestro protagonista combina las características del héroe épico junto a signos propios de todo un caballero de las cruzadas

Esta boca tallada en la roca arroja desde su interior las almas de todos los que en vida fueron pecadores. Más vale que vayáis siendo buenos.



La Divina Comedia. Escrita por Dante Aligheri a principios del siglo XIV, es considerada como la obra más importante de la literatura italiana y todo un objeto de referencia en el ámbito universal. Fue escrita en el dialecto toscano vulgar para poder ser recitada y entendida por la gente. No en vano, se considera a Dante como el padre de la lengua italiana actual.

mientos básicos y llegar a nuestra primera conclusión: los 60 *fps.* a los que se mueve ***Dante's Inferno*** dotan a cada una de las animaciones de una suavidad sorprendente. Tras descender agarrados a los pocos resquicios que dejaba la textura rugosa de la pared, fuimos avanzando por los inhóspitos parajes del averno. A partir de ahí, la sensación de desasosiego fue incrementando al ver las ingentes masas de condenados cayendo a las profundidades de modo caótico como sacos de desperdicios. Todos iguales, humildes, sin distinción de clases, así desnudos y puramente humanos.

Todo esto concuerda con el apartado visual de ***Dante's Inferno***, que ha corrido en su totalidad a cargo del artista Wayne Barlowe, y que conforma una oda a la deformidad y a la monstruosidad extrema. Las criaturas que pueblan el infierno son engendros de corte abstracto, con extremidades y rasgos confusos, como si fueran fruto del cruce entre un humano y un hongo mohoso. Todo muy en la línea de películas como el Laberinto del Fauno y juegos como *Clive Barker's Jericho*.

El dios del Hades

A la hora de combatir contra las tropas de seres que pueblan el inframundo, las sensaciones son muy similares a las que puede proporcionar un *God Of War*. Existen distintos tipos de golpe según el botón del *pad* que pulsemos. Cada uno de ellos posee diferente velocidad y potencia; y, por supuesto, ahí está la posibilidad de combinarlos para lograr efectos más devastadores. Además, como es natural en este género, nuestro protagonista podrá ir aprendiendo diferentes *combos* a lo largo de la aventura y adquiriendo nuevos poderes mágicos, el otro recurso con el que cuenta para combatir contra las hordas de siervos infernales y que se puede desatar gracias al crucifijo de Beatriz.

El sistema de combate, por lo que pudimos probar, es tan sólido como amigable para el jugador. Por más enemigos que se llegaron a mostrar en pantalla, los 60 *fps.* no decayeron en ningún momento,

En Dante's Inferno lo que empieza como una clásica historia heroica para rescatar a Beatriz se convierte en una misión de redención





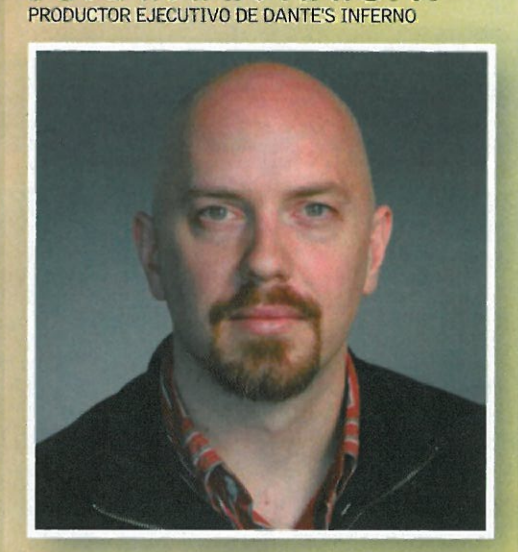


WAYNE BARLOWE.
Este autor neoyorquino, nacido en 1958, ha ilustrado portadas de publicaciones tan prestigiosas como Life, Time y Newsweek. Su libro Barlowe's Guide To Extraterrestrials ha servido para inspirar el diseño de las horribles criaturas que pueblan Dante's Inferno. Su interés por el inframundo ha quedado, además, patente en obras como Barlowe's Inferno y Brushfire: Illuminations From The Inferno.



JONATHAN KNIGHT

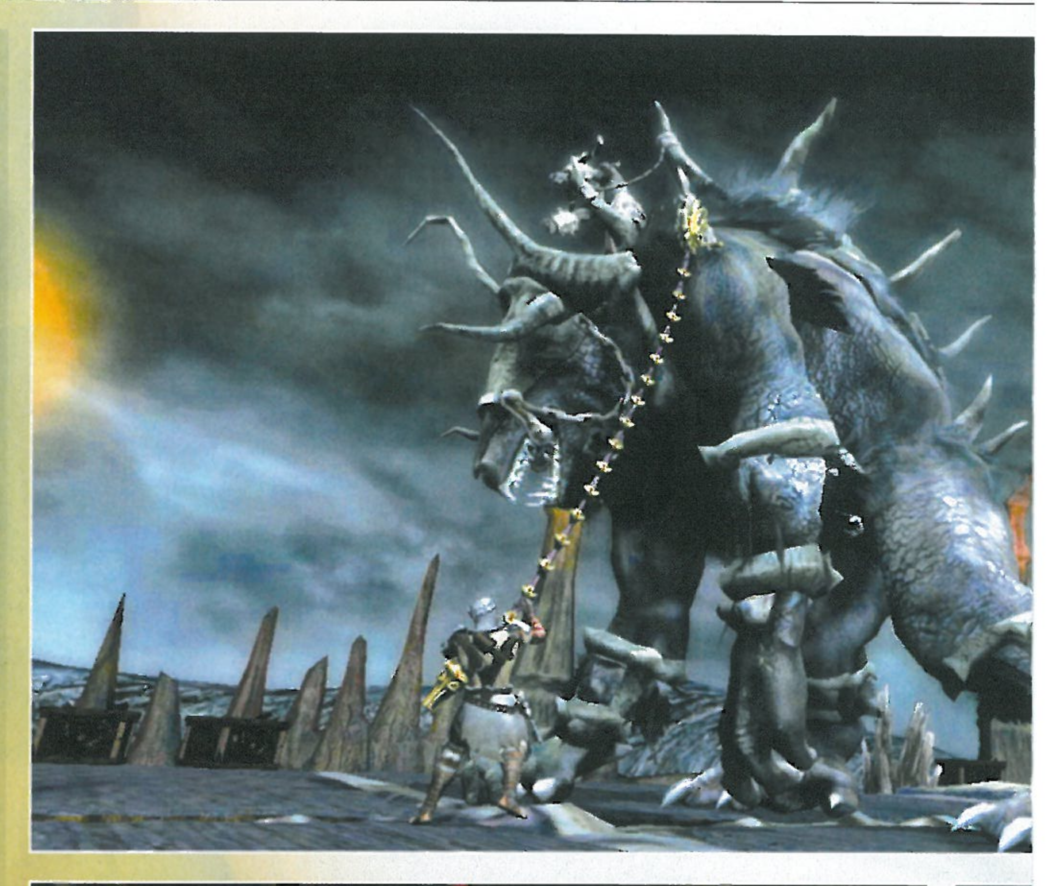
PRODUCTOR EJECUTIVO DE DANTE'S INFERNO



Que Jonathan Knight haya escrito y esté dirigiendo un juego como ***Dante's Inferno*** no es casualidad. Su pasión por la literatura clásica le viene desde sus tiempos como estudiante. Tanto en la Universidad de Boston como en teatros profesionales, Jonathan escribía y dirigía muchas y variadas obras de teatro a la vez que, para satisfacer su inquietud cultural, estudiaba exhaustivamente la obra de William Shakespeare.

Para poder unir su afán de crear historias con su interés por la tecnología, en 1994 comenzó a trabajar en el diseño de videojuegos para compañías como **Interplay** o **Activision**. Después, en el año 2001 entró a formar parte de **EA** y a partir de entonces ha participado en proyectos tan importantes y exitosos como *Los Sims 2* o *Los Simpson: El Videojuego*.

Durante el tiempo que estuvimos hablando con él acerca de ***Dante's Inferno***, Jonathan opinó que un juego así va a ser muy útil en estos tiempos, en los cuales la mayor parte de la sociedad está cada vez menos familiarizada con las grandes joyas de autores como Dante, Boccaccio o, aunque sea posterior, del propio Shakespeare. «Mucha gente de la que jamás ha leído el poema original puede sentirse atraída por éste una vez completado el juego», comentó Knight. Sin embargo, no se atreve a decir que hayan hecho una recreación exacta del infierno que Dante imaginó, porque como él mismo afirma, no se puede saber lo que tenía en la cabeza un hombre que escribió su obra hace nada menos que siete siglos. A pesar de todo, sí considera que, en términos generales, han llevado a cabo una adaptación bastante fiel pese a haber sacrificado ciertos aspectos puramente literarios en pos de realizar un juego de acción atrayente para el consumidor actual; aunque eso no es óbice para que el amor entre Dante y Beatriz tenga su espacio en el juego, como nos confirmó Jonathan. Finalmente, aprovechó para valorar positivamente el hecho de que **EA** esté expandiéndose hacia otro tipo de géneros para satisfacer a un público masivo cada vez más heterogéneo.





y cada golpe, cada choque de armas y cada derribo eran perfectamente visibles en medio de la batalla. Mención especial merece la escena sobre la barca de Caronte, la más impactante que pudimos presenciar durante nuestras partidas. En ella, tras liquidar montones de criaturas mediante su guadaña, Dante era atacado por un enorme monstruo cabalgado por su infernal dueño.

Domina a la bestia

Pudimos comprobar cómo funciona uno de los aspectos más originales de ***Dante's Inferno*** con respecto a otros títulos como el ya mencionado *God Of War*: la posibilidad de dominar bestias enormes tras acabar con sus jinetes. Para ello, tuvimos que esquivar sus devastadores ataques con el clásico truco de rodar por el suelo e ir golpeándolo hasta que se presentó la oportunidad de iniciar un *Quick Time Event* (sí, habrá unos cuantos en el juego). Al ir pulsando los botones correspondientes, nuestro personaje trepaba hasta la cabeza del monstruo y acababa con su controlador de un certero golpe.

Con el «bichito» en nuestro poder, comenzaron a venir montones de criaturas pequeñas con las que pudimos despacharnos a gusto pisoteándolas y masacrándolas a base de ráfagas de fuego. Una vez que logramos dejar toda la cubierta del barco bien limpita, pero con ganas aún de seguir haciendo estragos, nos dirigi-





« Quieto chucho. Cuando hayamos golpeado lo suficiente a un monstruo, éste quedará aturdido, lo cual dará lugar a un *Quick Time Event* que nos permitirá acabar con el jinete y hacernos con sus riendas. Matar criaturas infernales a lomos de una bestia de cinco metros fue la experiencia más divertida que pudimos vivir en esta demo.

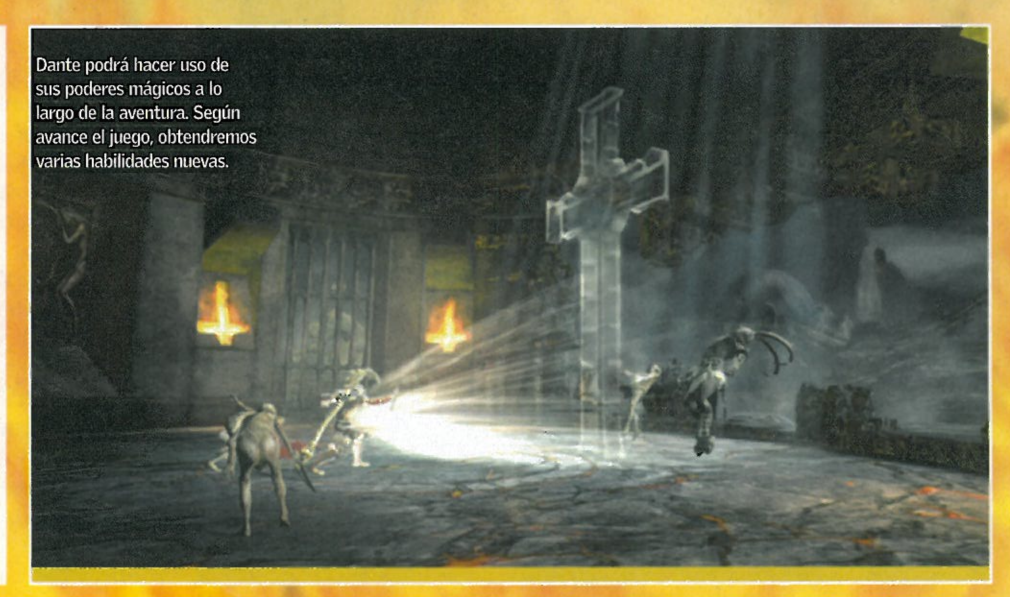
Ego te absolvo. Durante su periplo por el Hades, nuestro particular Dante se encontrará con desgraciadas criaturas penitentes como ésta. En nuestra mano estará la decisión de redimirlas de sus pecados o de, por contra, rematarlas. En ambos casos lograremos esferas mágicas, pero si le absolvemos podremos obtener más tras completar un QTE.





mos con nuestro monstruo hacia la cabeza del propio Caronte, que hacía las veces de mascarón de proa, para arrancarla de cuajo y mandarla volando por los aires.

La versión de prueba que tuvimos en nuestras manos no nos permitió aún adentrarnos en los otro ocho círculos que conforman el infierno de Dante, ni tampoco disfrutar de nuestro duelo inicial con La Muerte. Sin embargo, consiguió lo que habitualmente logra una pequeña porción de algo bueno: dejarnos con ganas de más. Por su excelente animación, una ambientación oscura pre-renacentista y sus impactantes secuencias de acción, ***Dante's Inferno*** será una de las sorpresas más agradables para este año 2009.



Dante podrá hacer uso de sus poderes mágicos a lo largo de la aventura. Según avance el juego, obtendremos varias habilidades nuevas.



BAT ARKHAM

EL GUARDIÁN DE LA NOCHE SE PONE SUS MEJORES GALAS PARA SU ESTRENO EN LA NUEVA GENERACIÓN

Habiendo sido un «bestseller» de la gran pantalla, que incluso fue nominado a los Goya como Mejor Película Europea (sin duda, toda una extravagancia por parte de la Academia), y ahora un superventas de *Blu-ray*, muchos desarrolladores se habrán llevado las manos a la cabeza por no haber adaptado, como suele ser habitual en este tipo de licencias, *El Caballero Oscuro* a un videojuego de nueva generación. Sólo **Warner Bros** supo ver el tirón por aquel entonces y convirtió *Gotham City* y sus habitantes en piezas **Lego**, un divertido juego que recibió el premio *Children's BAFTA for Best Videogame*. Quizá fuera el escaso éxito de anteriores ediciones *Batman* (a excepción de **Lego**, claro) lo que echó para atrás a las compañías en fijarse en el único superhéroe que presume de no poseer superpoderes. No sé, fuera lo que fuese, el hecho es que nos quedamos con las ganas de jugar la película. Pero nunca es tarde... pues un año después del estreno de la película que volvió loco a Heath Ledger interpretando al (para mí) mejor *Joker* de la historia del cine, lanzarán para PS3, de la mano de **Eidos** y **Warner Bros**, un videojuego que nada tendrá que envidiar al argumento, esté-



MAN ASYLUM

PS3



tica y ambientación de *El Caballero Oscuro* (al menos eso es lo que parece por el material facilitado hasta ahora por **Koch Media**).

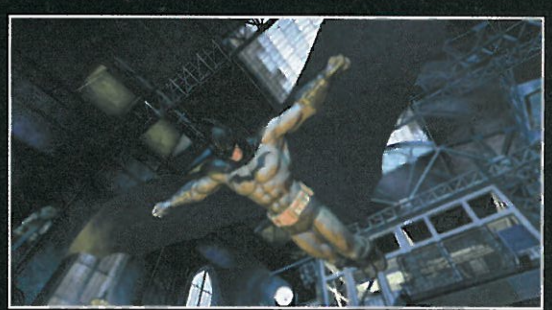
Haciendo la historia

El argumento del juego en cuestión ha de ser de los mejores en un *Batman* lúdico, pues saber que Paul Dini ha sido la mente pensante que ha escrito la historia del videojuego ya es una garantía. Al menos los cinco *Emmys* conseguidos, más su participación en la primera temporada de *Perdidos* y *Batman: The Animated Series* ya son un buen respaldo de su talento. Por lo que sabemos, y como su título bien indica, la aventura en tercera persona se desarrolla en la prisión-psiquiátrico de *Arkham Asylum*. Un lugar donde van a parar los villanos derrotados en Gotham City y donde *Batman* ha quedado atrapado al encerrar al malo malísimo de **DC Comics**, el *Joker*.

A lo largo de los años, este asilo ha sido recreado de diferentes maneras, desde una tétrica clínica mental, a un hospital moderno, pasando por un castillo gótico. Pues bien, los programa-



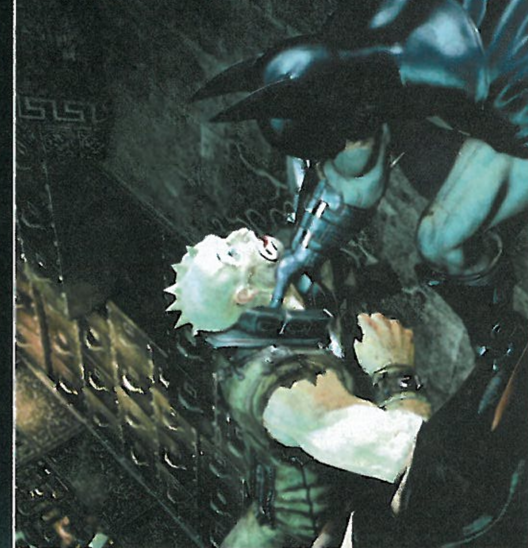
Combates cuerpo a cuerpo. Según los desarrolladores, Rocksteady, el videojuego hará uso de un sistema de combate llamado FreeFlow, que permite encadenar múltiples combos para hacer frente a hordas de enemigos.





Aliados. No sólo de enemigos vive Batman, en la aventura contará con la ayuda del comisario Gordon y Oráculo, entre otros.





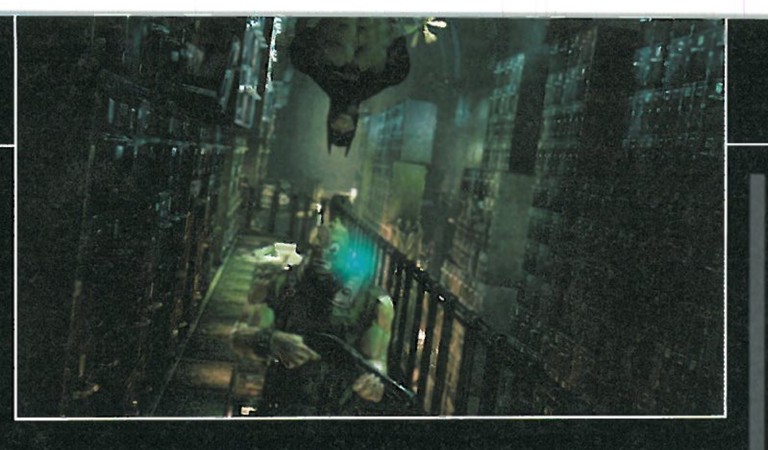
dores han tomado todas esas ideas, las pertenecientes a los cómics originales de 1939 a los tebeos más actuales y las pelis, y ha creado un *Arkham Asylum muy* especial: el más lúgubre de todos. Para ello ha mezclado las tétricas paredes recubiertas de azulejo blanco y utensilios sanitarios con las largas columnas con gárgolas y ventanales por donde apenas pueden traspasar unos estrechos rayos de sol. Para la creación de personajes, los propios ilustradores de **WildStorm Studios (DC Comics)** han sido los encargados de dar forma a cada uno de ellos empleando la misma técnica que con los entornos; es decir, que se han inspirado en los 70 años de vida del personaje. Por eso se puede ver a un *Batman* con ciertos toques retro, a la vez de moderno: el traje, por ejemplo, es una especie de traje-armadura que oscila entre una vestimenta clásica de los cómics de antaño y la caracterización de la película del pasado año. Y el *Joker*, ¿no te recuerda algo al dirigido por Christopher Nolan? A mí, sí.

Batman también le da al coco

Los combates cuerpo a cuerpo serán una constante a lo largo de la aventura, donde deberás hacer frente desde el *Joker* a la enorme bestia *Killer Croc* o *Zsacsz*, jefes finales de armas tomar. Pero hasta llegar a ellos, antes habrás tenido que dar muerte a sus secuaces poniendo en práctica tu habilidad con el mando para desencadenar *combos* ilimitados; los desarrolladores **Rocksteady Studios** (padres de juegos como *Urban Chaos*) han utilizado un sistema denominado *FreeFlow* que permite a los usuarios ejecutar numerosos *combos* seguidos con el fin de que puedan hacer frente a hordas de enemigos.

Sí, acción no le falta a la aventura, pero tampoco le faltan los niveles que desafiarán tu capacidad resolutiva. En dichas fases deberás hacer uso de las habilidades «detectivescas» de *Batman* y poner en marcha tu lógica para resolver ciertos *puzzles* con la ayuda de herramientas forenses a lo *CSI* (rayos X, polvito revelador de huellas dactilares, rastreador de feromonas...). Evidentemente, también tendrás la opción de utilizar los famosos *bat-gadgets*. De su dorado cinturón se desprenderá el gancho que permitirá balancerte en las vigas con el fin de llegar hasta un maniacocriminal de manera sigilosa. También se ha confirmado que el jugador podrá emplear el *Batarang*, ideal para activar palancas a distancia, un aerosol

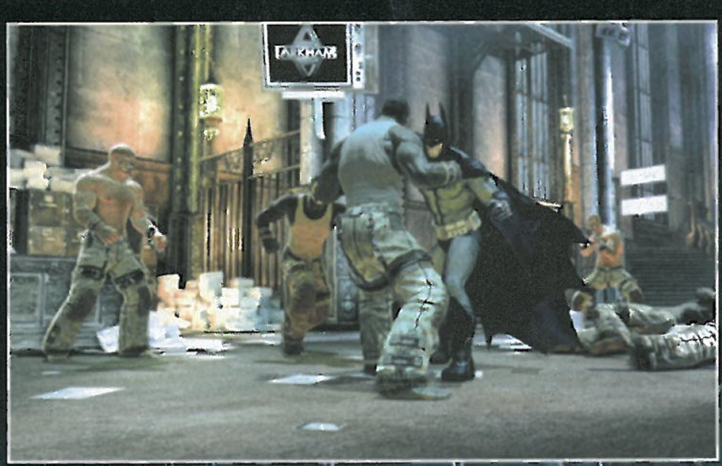












PUESTA EN ESCENA

Los bocetos muestran lo elaborado y detallado de los entornos del juego. Desde los haces de luz que atraviesan las vidrieras hasta la ornamentación de las columnas y paredes, sin olvidar el ambiente lúgubre conseguido por el juego de luces y sombras. Los desarrolladores se han inspirado en las distintas representaciones de Arkham Asylum a lo largo de los años.



LA HISTORIA DE LA SAGA



Batman Gotham City Racer. Conducir el Batmovil por las calles de Gotham no resultó nada brillante. Salió para PSX en 2002 y la pantalla de arriba habla por sí sola...



Batman Vengeance. Tras el anterior fracaso, ese mismo año (2002), El Caballero Oscuro da el salto a PS2 en 3D. Estaba basado en «The New Batman Adventures».



Batman Rise Of Sin Tzu. En 2003 y para PS2, Ubisoft vuelve a editar una nueva entrega de acción. Esta vez menos lustrosa que la anterior, Vengeance.



Batman Begins. El cambio de compañía a EA se notó considerablemente. Estaba basado en la película donde se dio a conocer los orígenes de Batman.



Lego Batman: El Videojuego. En 2008 el universo Batman se convirtió en piezas Lego en PS2, PSP y PS3. Recibió el galardón Children's BAFTA for Best Videogame.

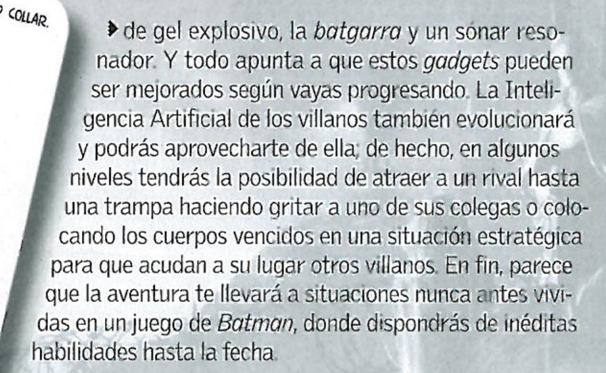


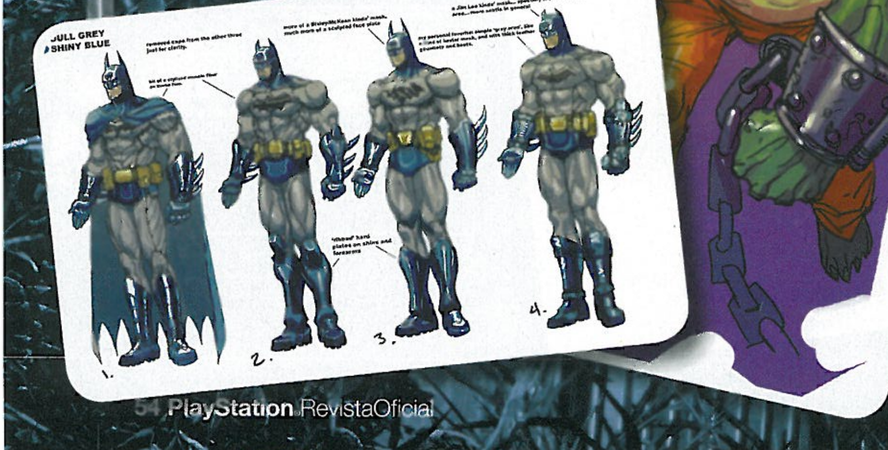




DISEÑO DE PERSONAJES

Para la creación de héroes y villanos han contado con la experiencia de los ilustradores de WildStorm (DC Comics), quienes se han inspirado en los más de 70 años de vida de El Caballero Oscuro. Así, el look del Batman de nueva generación mezcla detalles clásicos de cómic (cinto dorado) y modernos del filme (traje más parecido a una armadura).

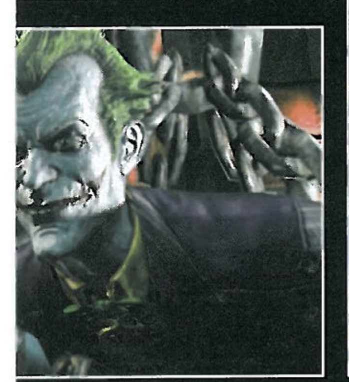




de gel explosivo, la *batgarra* y un sónar resonador. Y todo apunta a que estos *gadgets* pueden ser mejorados según vayas progresando. La Inteligencia Artificial de los villanos también evolucionará y podrás aprovecharte de ella; de hecho, en algunos niveles tendrás la posibilidad de atraer a un rival hasta una trampa haciendo gritar a uno de sus colegas o colocando los cuerpos vencidos en una situación estratégica para que acudan a su lugar otros villanos. En fin, parece que la aventura te llevará a situaciones nunca antes vividas en un juego de *Batman*, donde dispondrás de inéditas habilidades hasta la fecha.

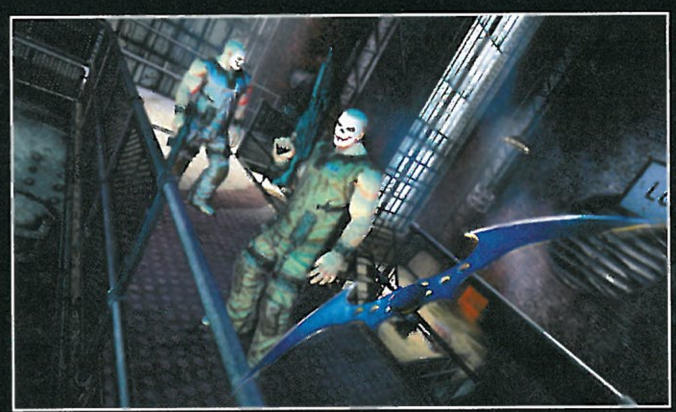
No todos están contra ti

Por las pantallas, parece ser que *Batman* no estará del todo solo en *Arkham Asylum*, pues contará con la ayuda de sus eternos aliados, el Comisario Gordon y Oráculo, quienes le facilitarán información para continuar siendo el eterno guardián de la noche. De lo que no tenemos noticias es de si contará con sus «aliados» motorizados: el *batmovil* y la *batmoto*; si se han incluido y la batmoto se parece a la de *El Caballero Oscuro* el sueño de muchos batmaniacos se habrá cumplido... Pero eso no





« **Bestias villanas.** Sin duda, uno de los enemigos más espectaculares a los que te tendrás que enfrentar es Killer Croc (el de la pantalla de la derecha), pero también deberás acabar con Harley Quinn, Victor Zsasz, el Joker...









Qué es Arkham Asylum. Si eres fan del Hombre Murciélago ya sabrás que el título que da nombre al juego es una especie de prisión-psiquiátrico donde van a parar todos los villanos derrotados de la ciudad de Gotham. Vamos, un lugar altamente peligroso.

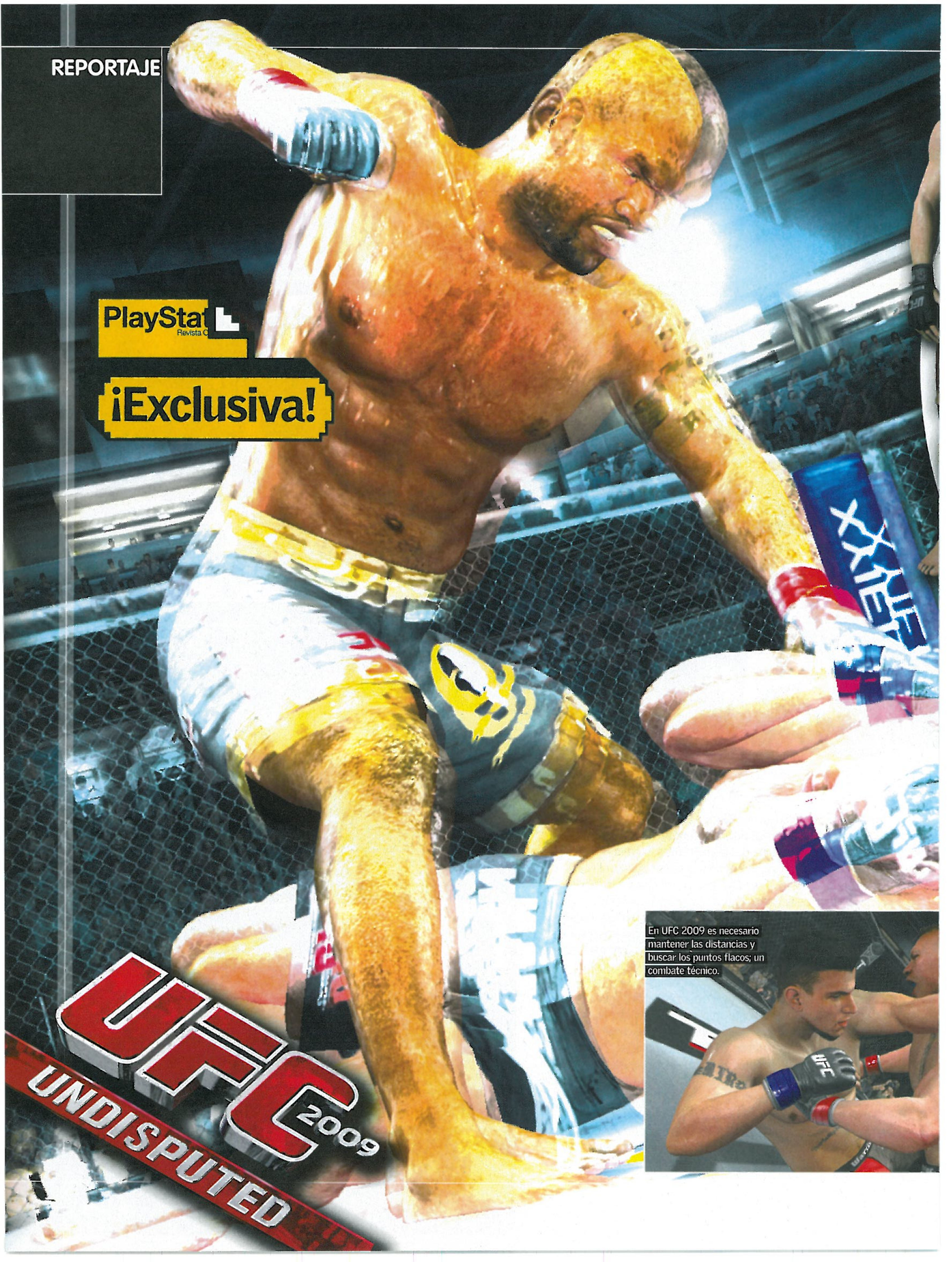
lo podremos saber hasta que **Eidos** y **Warner Bros** se decidan a desvelar más detalles de ***Batman Arkham Asylum***.

Si miras las trayectoria de *Batman* en las diferentes consolas **Sony** que han ido apareciendo y desapareciendo, ningún juego (a excepción de *Lego Batman: El Videojuego*) ha tenido el beneplácito de la jugabilidad, de los gráficos o de la suerte comercial. Pero parece que la maldición *Batman* puede llegar a su fin, por lo menos a primera vista es lo que muestra esta entrega. La nueva generación le ha permitido no sólo hacer una aventura con dosis de otros géneros como la acción, el sigilo y la estrategia, sino también recrear un superhéroe creíble a la altura del último *Batman* cinematográfico y construir un entorno lo suficientemente amplio como para dar libertad de acción al jugador. Y es que, *Arkham* es una isla que limita de manera natural el ratio de acción del jugador.

El lanzamiento de ***Batman Arkham Asylum*** para **PS3** en España está previsto para este verano. Sin duda, una noticia que a más de un *batmaniaco* entusiasmará, ya que hasta la llegada a la gran pantalla en 2011 del próximo *Batman* dirigido de nuevo por Christopher Nolan y protagonizada por Christian Bale, qué mejor que ser tú mismo el protagonista y controlar al Caballero de la Oscuridad con el *Sixaxis*. «



De qué va. Tras vencer por enésima vez al Joker, Batman le traslada a Arkham Asylum para su encierro... Pero una vez allí, los «locos» del asilo se rebelan contra él, quedando atrapado dentro del manicomio. Así que, ya sabes lo que le toca al Caballero de la Oscuridad: hacer frente a todos ellos y mucho más...



En UFC 2009 es necesario mantener las distancias y buscar los puntos flacos; un combate técnico.


POR **EL HOMBRE ELEFANTE**

UFC 2009 UNDISPUTED

PS3

THQ TE INVITA ESTE AÑO A CONOCER QUÉ SE SIENTE TRAS UNA DUCHA DE SUDOR Y SANGRE...

Cuando hacemos memoria y repasamos los juegos de lucha existentes, incluso los que se empeñan en representar múltiples estilos marciales (como *Virtua Fighter*), descubrimos que hasta ahora tan sólo se han limitado a imitar las atractivas coreografías de Hong Kong. Sí, muchas patadas acrobáticas, muchos movimientos espectaculares, pero poco contacto real, ausencia total de nervios y tensión, furia y vísceras. La *UFC* representa con fidelidad, pero sin alejarse de lo estrictamente deportivo, el batiburrillo y enzarzamiento de una pelea callejera, con su contundencia e imprevisibilidad, mediante la mezcla de estilos (*krav-maga, ju jitsu* o *vale tudo*). Una disciplina peligrosa y contundente, con un séquito de fans nada desdeñable que se merecían un título a la altura.

Marcando las distancias

La contundencia es el principal valor que diferencia a ***UFC*** del resto de rivales de género: no se trata de *Tekken*, no se trata de *Smackdown Vs. Raw*. Para ganar en un combate de la *UFC* necesitas técnica, conocer los movimientos del rival, velocidad y prudencia. Los combates serán una ensalada de puñetazos, patadas y llaves, donde nada parece automatizado gracias al virtuoso motor de físicas que permitirá, de forma fluida, mostrar a luchadores hiperrealistas cubriéndose o encajando golpes con total fidelidad (indescriptible la sensación de encajar tu empeine en el costillar rival y ver a cámara lenta como la trayectoria del pie termina alcanzando la axila). En la *UFC* también es imprescindible dominar los distintos niveles y alturas: en un momento de ›



En la UFC no hay lugar para la piedad. Machaca sin remordimientos o serás contraatacado con funestos resultados.

Un poco de cariño. Las llaves pueden derivar en momentos de humor sano. ¡Ains!, cuanto amor y ternura...

Realismo y técnica se abrazan en el juego de lucha más terco y exigente de 2009

descuido podrán derrumbarnos mediante un barrido o un agarre, dejando nuestras piernas o brazos inútiles. Mientras que otros títulos nos limitan a la hora de defendernos, en ***UFC Undisputed*** evitar el daño en este tipo de situaciones será vital, por medio de golpes al aire, contraataques o nuevas llaves que puedan dar un giro al ritmo del combate.

La contundencia de los golpes se expande en un tema tan controvertido como el de la exposición a la violencia: nuestros codazos y letales golpes tendrán plasmación en la cara de los rivales, creándoles profundos cortes, contusiones o inflamaciones en tiempo real y que irán degradando el estado físico y el ánimo del rival, como si se tratase de un combate real. Al igual que otros juegos como *Fight Night*, no existe ningún tipo de *HUD* o marcador que muestre el estado de salud de los luchadores, por lo que habrá que esforzarse en cada golpe y evitar encajar un K.O. (sólo podremos ganar mediante un golpe fulminante o siendo el mejor luchador durante tres *rounds*).

UFC Undisputed, además, incide en la mezcla de estilos de combate de la propia *UFC*, ya que, en tiempo real, podremos cambiar de estilo (cinco diferentes) para lanzar el ataque más propicio en cada acción.

El juego dispondrá de un completo creador, un modo Carrera (aún en desarrollo, por especificar) junto a un completo creador de personajes (ya sabéis, donde poder modelar con precisión la cara de tu jefe y disfrutar dejándolo a punto de morir desangrado.

Nuestras creaciones, a su vez, podrán competir On-line. **THQ** nos ha asegurado que están trabajando para implementar un sistema de partidas rápido y fluido, donde encontrar a rivales que se adapten a nuestro nivel.

UFC Undisputed 09 nace como un prometedor nuevo giro de tuerca al género, estancado en la dinámica de lucha estilizada y fantasiosa que caracteriza a otras franquicias. Aún tendréis que esperar unos meses (segundo trimestre de 2009) para saber qué se siente al recibir el imparable embite de un musculoso rival que te machaca contra las cuerdas. Mientras tanto nuestro consejo es que os vayáis poniendo en forma: os va a hacer falta.



La lona es el punto de mayor conflicto, podremos perder el combate si nos despistamos.

« Mantén la guardia Cúbrete siempre la cabeza y mantén la posición baja. Un golpe fuerte y seremos su presa.

entrevista

MICHAEL BISPING

Luchador profesional de la UFC y hombre record en victorias consecutivas

¿Cuáles son tus impresiones sobre el videojuego como luchador?
Es realmente increíble el realismo gráfico y lo realista que resulta controlar la salud y el cansancio del rival. Es muy similar a un combate real.

¿Qué aspectos crees que lo hacen destacar por encima del resto de títulos del género?
Los videojuegos no han sabido representar muy bien hasta ahora lo que significa la lucha. El sonido de los golpes, los nervios y los gestos de los rivales o el furor del público marcan la diferencia.

¿Qué opinas de la recreación de tus movimientos en el juego? (Bisping es un luchador seleccionable).
Sin duda verme modelado en tres dimensiones fue uno de los momentos más chocantes para mí (risas). Es sorprendente cómo han conseguido plasmar mis vicios y virtudes, incluso mis gestos de amago (Bisping se sometió a sesiones de *motion capture* para el videojuego).

Qué prefieres, ¿la lucha en la vida real o en el videojuego?
Fuera del *ring*, ningún tipo de lucha, pero la verdad es que se me da mucho mejor la de verdad que la del juego (risas).

¿Cómo llevas una vida enclaustrada en un cuadrilátero de forma hexagonal?
Mi vida más allá del *ring* es muy diferente. Para empezar, tengo una familia a la que atender y que adoro (especialmente a mis dos hijos).

¿Crees que la UFC se podría comparar con un combate de calle?
La *UFC* es diferente a un combate callejero, tiene reglas, árbitros y una disciplina marcial que hay que conocer a fondo. No obstante, no recomendaría a nadie practicarla sin un monitor.



entrevista

NEVEN DRAVINSKI

Manager de proyectos de THQ, actualmente a cargo de UFC 2009

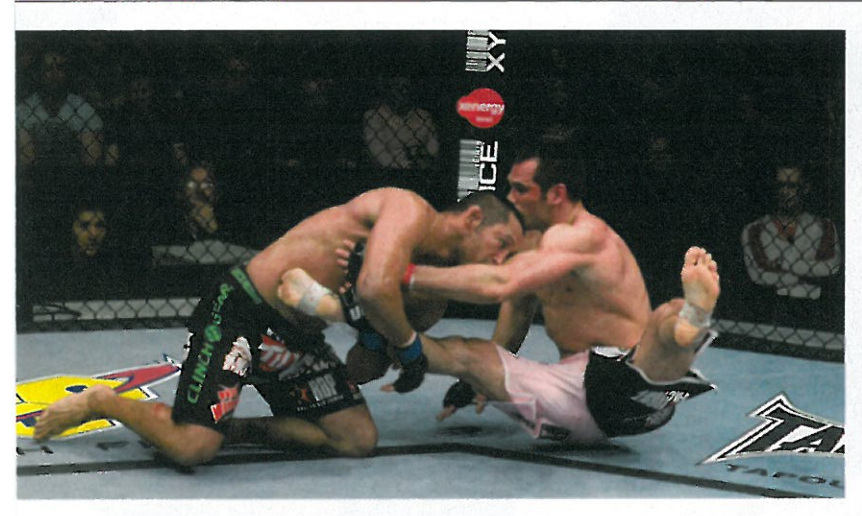
¿Cuál crees que es la principal diferencia entre un videojuego como *UFC* o *WWE Smackdown*?
La *UFC* es una lucha menos coreografiada. No es un espectáculo circense, es lucha real. El videojuego plasma esto, se trata de golpes rápidos, certeros, con golpes contundentes que marcarán a nuestros rivales. Es un juego más profundo y donde la violencia se trata con más respeto.

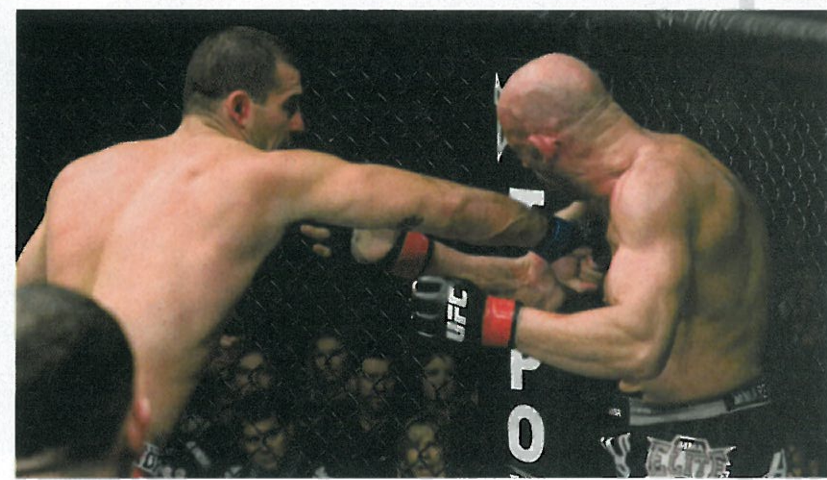
Las físicas son realmente sorprendentes, ¿qué motor habéis utilizado?
Curiosamente, uno de los más populares, el *Havok*. En este caso, más que cuál, lo interesante es el cómo: cada articulación depende del resto del cuerpo, si recibimos un impacto en la costilla, nuestras extremidades mostrarán una reacción natural, estamos muy orgullosos del resultado.

¿Cuántos luchadores tendrá?
5 disciplinas con un total de 80 luchadores licenciados, más los que realicemos en el editor.

¿El juego gustará más a los aficionados a *Tekken* o a *Virtua Fighter*?
Virtua Fighter, sin duda. Se trata de un juego técnico que diferencia al jugador que ha cogido por primera vez un mando ante el que está curtido en combates, técnicas de esquiva, conoce las rutinas del rival y sus puntos flacos. Quisimos hacer un juego profundo y realista.

¿Crees que la UFC tiene potencial para transformarse en una saga anual?
¡Sin duda! Espero una buena reacción del público.

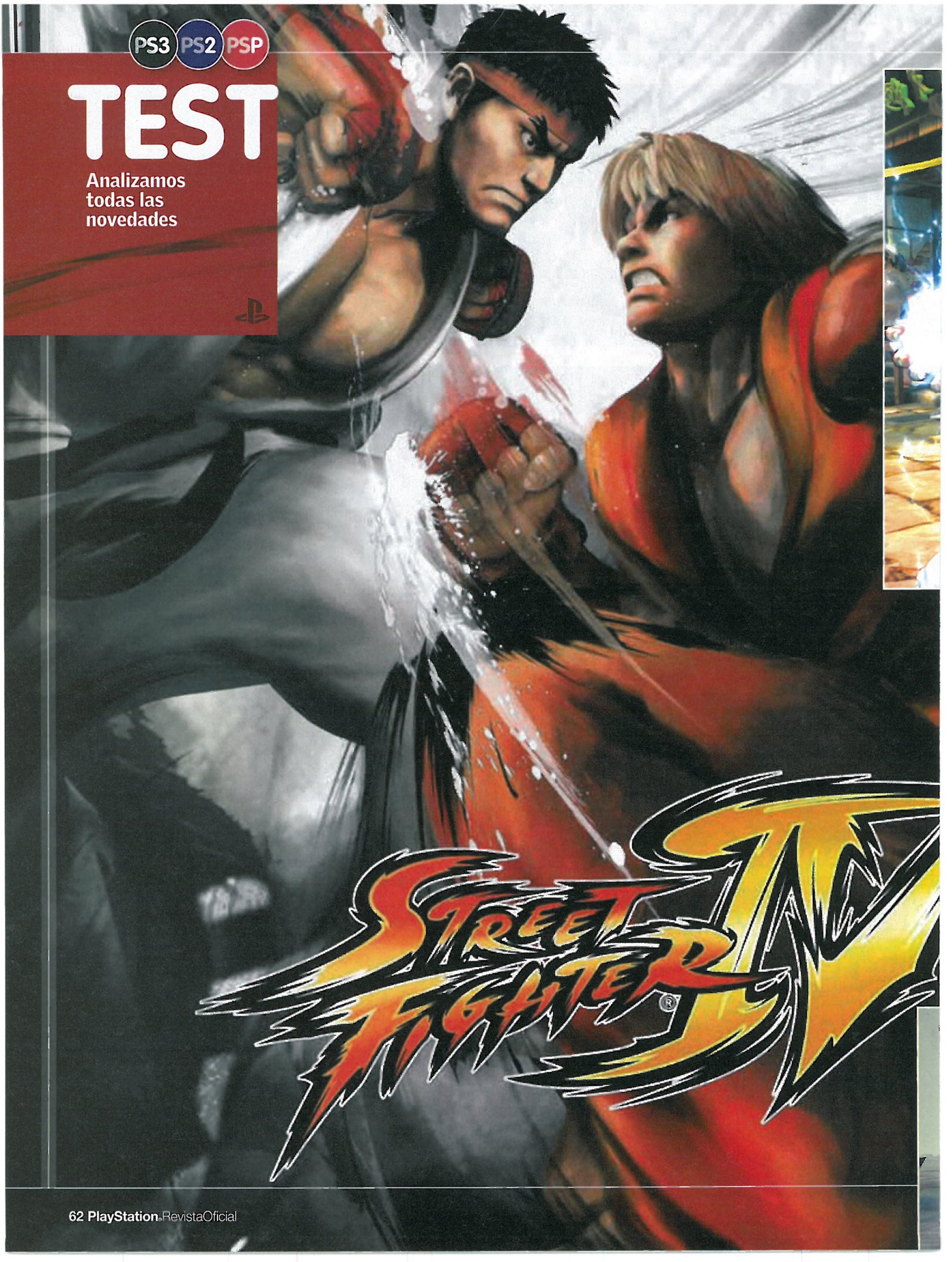




¡Asistimos en Dublín a un combate en directo de la UFC!

No sé qué esperaba encontrar en el O2, uno de los pabellones de espectáculos más característicos de Irlanda, antes de quedarme atónito ante las miles de miradas que apuntaban al hexágono (ignorante de mí, al creer que se trataba de una disciplina minoritaria y reservada). La *UFC* es todo un fenómeno social que aviva y conmociona a un país entero cuando se convierte en huésped de esta disciplina/espectáculo. Esa es una de sus claves de éxito, lejos de la sobriedad de otras disciplinas marciales como el Boxeo, la *UFC* está rodeada de espectáculo, de luces, música y mujeres ligeras de ropa que animan al colectivo más embrutecido y sediento de sangre, al que va dirigido esta oda a la violencia consentida. Tras el sonido de la campana, una marabunta de golpes, sangre y sudor nos abruma, aunque con el paso de los combates, los alocados K.O. en menos de 30 segundos y los enzarzamientos a nivel de gusano, descubrimos todo un universo de técnica y respeto alejado de esa sensación de coliseo romano de siglo XXI que puede apreciarse en la televisón o desde una perspectiva más lejana. El sonido de los codos chocando con potencia contra la piel de los luchadores es mucho más terrorífico a tan sólo unos metros, al igual que los gritos de euforia del público al presenciar una técnica depurada. La *UFC* representa, en escasos 3 minutos, la evolución de un espectáculo clásico como la lucha hacia la pirotecnia y la sofisticación, sin perder ese carácter primario. «

La UFC representa la evolución del espectáculo de la lucha clásica greco-romana

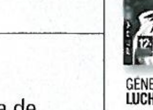

PS3
PS2
PSP
TEST
Analizamos
todas las
novedades
Street Fighter IV

El apartado gráfico de Street Fighter IV es toda una virguería técnica. ¿Te imaginas si te llegan a enseñar esto en los 90?

STREET FIGHTER IV

PS3





GÉNERO
LUCHA
COMPAÑÍA
CAPCOM
PROGRAMADOR
CAPCOM/DIMPS
DISTRIBUIDOR
KOCH MEDIA
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
INSTALABLE
SÍ (2.134 MB)
RESOLUCIÓN MÁXIMA
720P
P.V.P. RECOMENDADO
59,95€
www.capcom.com/streetfighter/
12+

CUANDO MUCHOS de nosotros éramos aún imberbes chiquillos, a veces, en esas aburridas tardes de verano en las que hace demasiado calor para salir a la calle, nos preguntábamos cómo serían los videojuegos del futuro. Nos imaginábamos partidos de fútbol reales controlados por nosotros mismos. Nos imaginábamos con nuestras gafas de realidad virtual a los mandos de un avión y al final, más tarde o más temprano, siempre surgía la misma pregunta: ¿cómo será *Street Fighter*?

Por fin lo que esperábamos

Desgraciadamente muchas sagas de las que hubiésemos deseado ver en las consolas actuales desaparecieron miserablemente sin dejar rastro y otras recibieron tal lavado de cara que se les acabó corriendo el *Rimmel* (*Golden Axe*, no miro a nadie...). Afortunadamente, esto no es lo que ha ocurrido con el *Street Fighter IV* que nos ocupa. **Capcom** no se ha andado con malabarismos, inventivas ni parafernalias de ningún tipo para crear lo que los usuarios pedían a gritos: sencillamente, el fantástico juego de lucha de siempre pero adaptado a los tiempos que corren.

La sensación de estar jugando con el legendario *Street Fighter II World Warrior* está presente desde el propio menú de selección de personajes. Toda la plantilla de muñecajos de 1992 está disponible desde el principio. Sí, sí, esos doce que todos nos sabemos ya como la alineación de nuestro equipo favorito: Ryu, Ken, Honda, Dhalshim, Blanka, Chun Li, Zangief, Guile, Vega, Balrog, Sagat y de entrenador ▸





SOUL CALIBUR IV. Difiere de SFIV en cuanto al uso de armas y la tridimensionalidad.





Los nuevos personajes tienen golpes realmente mortíferos.

TEST

Acércate, guapo. Zangief continúa siendo una mala bestia a corta distancia. Sus puños, como camiones, y su Spinning Piledriver son tan temibles como siempre.

Seth. El jefazo final de Street Fighter IV es un imponente personaje que utiliza técnicas de diferentes luchadores, lo cual genera un estilo de combate devastador e impredecible. Su ultra-combo centrifugador es lo más humillante que te pueden hacer.

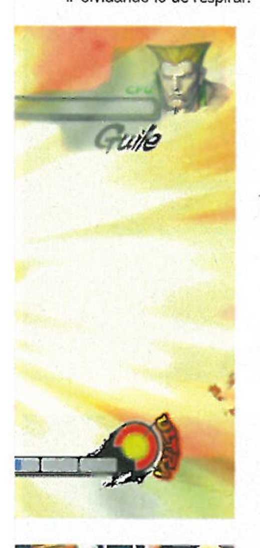






Menos mal que Dhalsim sigue teniendo su Yoga Flame, porque en SFIV es muy lento.

¡Hala, al hospital! Los ultracombos son mortíferos, además de espectaculares. Si te hacen esto, ya puedes ir olvidando lo de respirar.



M. Vison. Si no has derramado ninguna lágrima al recitarlos y sobrepasas la veintena, te diremos: ¡búscate una infancia!

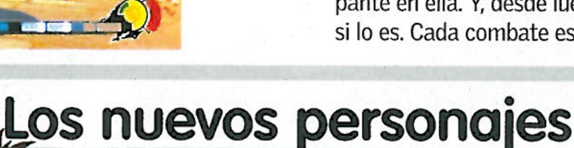
Sin embargo, las reminiscencias de *Street Fighter II* no terminan ahí, porque como estarás imaginando, cada uno de esos doce señores conservan intactas las míticas técnicas que los hicieron famosos a finales del siglo pasado. Por lo tanto, ve preparando las manos porque te volverán a salir callos en los dedos al hacer el *Shouryuken*. ¡Ay, qué recuerdos!

¿Pero existen tantos colores?

Al ver el apartado técnico de ***SFIV*** queda claro que **Capcom** quiere volver a convertir su juego de lucha en una obra de referencia dentro del sector. Desde aquel *Super Street Fighter II*, que en *MegaDrive* llegó a ocupar la, para entonces, friolera de 40 Megas, ningún otro título de la saga había aparecido con la idea de explotar a tope el *hardware* en el que funcionaba. Quizá por esa razón, las entregas para **PSone** y **PS2** pasaron desapercibidas por gran parte del público. Esta vez, **Capcom** quiere que tus amigos te digan: ¿tienes una **PS3**? Pues el ***SFIV*** de *next gen* debe ser flipante en ella. Y, desde luego, vaya que si lo es. Cada combate es un deleite para los ojos desde el momento en que los luchadores se retan hasta llegar al K.O. Cada uno de ellos está representado a un tamaño enorme y posee un texturizado tan perfecto, y en tan alta resolución, que te llegarás a preguntar si hay un montón de *Oompa-Loompas* dentro de tu **PS3** trabajando a destajo para que esos mamotretos se puedan mover con tal fluidez. Lo mejor de todo es que la calidad gráfica del juego no ha mermado ni un ápice la identidad visual de *Street Fighter*. Donde otros convierten sus personajes en híper realistas recreaciones antropomórficas, **Capcom** ha mantenido el típico estilo *cartoon* de tintes orientales. Así pues, ninguno de ellos te producirá un «vaya, que mal le sientan las 3D». Puede ser que Dhalshim esté algo más musculado de la cuenta y que Sakura tenga ahora unos múslos a lo Arantxa Sánchez Vicario, pero sus pintas, sus poses, sus movimientos y, sobre todo, su colorido (aplicado mediante técnicas *Cel Shading* y bordes negros de trazo grueso) hacen que no haya lugar a dudas: estás ante un *Street Fighter* muy mejorado, sin dejar de ser un *Street Fighter* a tope y sin nada que pueda distorsionarlo.

Capcom ha renovado técnicamente SF sin que éste pierda su identidad

En cuanto a los efectos especiales. Un desfile de ondas expansivas, líneas cinéticas, espectaculares efectos de fuego y salpicaduras de tinta china inundarán la pantalla. Una pantalla en la que cada elemento mostrado es visible y reconocible gracias al hábil uso de los contrastes generados por el colorido de los luchadores y el de los escenarios, estos llenos de vida, sea con espectadores borrachos que jalean, con barriles cayendo o con cocodrilos que se lanzan al agua. A nivel jugable, las novedades son escasas, sencillamente porque no las queremos. Así pues, contamos con un elenco de 25 luchadores entre los que se encuentran personajes de diferentes entregas de la saga, algunas caras nuevas como Rufus, Abel o Seth (el



Los nuevos personajes

EL FUERTE
El personaje más genialmente absurdo de Street Fighter IV es esta estrella de la lucha libre con aspiraciones de convertirse en cocinero. Va al torneo para luchar con gente de todo el mundo y aprender nuevas recetas culinarias.

ABEL
Este francés fue encontrado por el comandante de un grupo mercenario en un laboratorio de Shadaloo. Ahora, con una fuerte amnesia, colabora con Chun Li en sus investigaciones.

C.VIPER
Como parte del proyecto Battlesuit, de la empresa S.I.N, C. Viper va equipada con un traje de la más alta tecnología. Esto, unido a su personalidad (fría y calculadora) la convierten en una adversaria terrible para cualquier luchador.

RUFUS
Furioso porque Ken es considerado el mejor luchador de EE.UU., quiere demostrar quién es el más grande. Su estilo Kung Fu de cosecha propia y la corpulencia lo hacen peligroso.

TEST



Hazte con todos. La mercadotecnia de Street Fighter IV va a estar a la altura de la saga. Además de la fantástica edición coleccionista del juego, Capcom y MadCatz van a lanzar también una impresionante gama de mandos y Arcade Sticks.

jefazo final) y alguien a quien queríamos controlar desde hace mucho tiempo: Gouken, el mismísimo maestro de Ken y Ryu que hasta ahora sólo habíamos visto en algún que otro OVA. Aunque eso sí, prepárate para sufrir porque desbloquearlo no va a ser nada fácil.

A la hora de jugar, SFIV sigue siendo el clásico e impecable juego de lucha de siempre

Lo clásico funciona

En esta entrega, siguen presentes los *Supercombos* y *Ultracombos* nacidos en *Street Fighter Alpha*, y un nuevo invento denominado *Focus Attack* que te permite acumular energía, a la vez que aguantar un golpe para soltar un castañazo directo al estómago del rival que lo haga irremediablemente caer al suelo. Este tipo de ataques abre nuevas posibilidades con las que experimentar para lograr esos *combos* de muchos golpes que tanto gustan a los japoneses. En cuanto a modos de juego, se hallan los clásicos *Arcade, Versus*, un modo de desafíos con *Time Attack* incluido y la joya de la corona: el Online, gracias al cual podrás incluso recibir desafíos mientras estás jugando en *Arcade* contra la CPU. En definitiva, jugar a este *SF* es como estar en los recreativos, pero con la ventaja añadida de no tener que aguantar macarrillas con un cigarro en la oreja que te echan la moneda sin permiso. El vicio está garantizado señores.





Antes de luchar, al cine. Cada personaje tiene su escena de introducción y su propio final. Ambos son secuencias de anime que ayudan a entender la historia que hay detrás de Street Fighter IV. Eso sí, la animación es a veces un poco floja.





Como puedes ver, Akuma también aparece en SFIV.



¡¡¡Ya iba siendo hora!!! Por fin vamos a poder manejar a Gouken, el hermano de Akuma, maestro de Ryu y Ken. Ya teníamos ganas de poder hacerlo tras sus apariciones en diversos OVA y algún que otro manga.

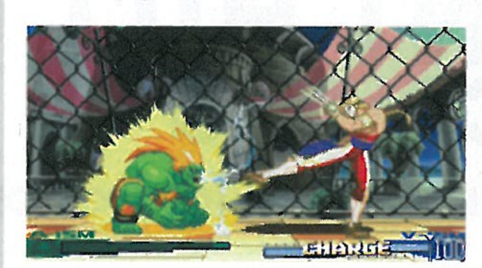
LA HISTORIA DE LA LUCHA



STREET FIGHTER. La semilla de lo que luego sería la saga de lucha más exitosa de los años 90. El jugador únicamente podía controlar a Ryu y Ken en su periplo por el mundo en busca de luchadores de su talla. Aquí ya lucían sus técnicas más famosas...



STREET FIGHTER II. El título que todo el mundo ha jugado y que convirtió Street Fighter en sinónimo de lucha. Ocho personajes jugables, cuatro jefes finales, técnicas a porrillo, jugabilidad endiablada y el resto ya es historia del videojuego.



STREET FIGHTER ALPHA. Fue el primer Street Fighter que apareció en consolas de 32 bits. La serie Alpha contó con tres entregas que supieron actualizar el título original. Sprites mejorados y el sistema de Supercombos fueron sus aportaciones.



STREET FIGHTER III. Con tres entregas más, esta serie se creó como la secuela directa de Street Fighter II. Estos juegos se caracterizaron por renovar completamente la plantilla de personajes. Ryu, Ken y Chun Li fueron los únicos viejos conocidos.



STREET FIGHTER EX. Este spin off llevó Street Fighter por primera vez al mundillo de las tres dimensiones. También hubo varias entregas y su principal novedad fue la inclusión de golpes para romper la guardia de tu oponente.



STREET FIGHTER VS. SERIES. Muchos y variados crossover fueron lanzados para satisfacer las demandas de quienes querían ver personajes de Street Figther sacudiéndose con otros. Los X-Men o los superhéroes de Marvel fueron algunos ejemplos.

evaluación



Gráficos de impresión para un clásico atemporal que ha recibido el lavado de cara que merecía. Y lo mejor es poder jugarlo On-line con gente de todo el globo.



Los nostálgicos seguramente habrían deseado que se hubieran rescatado algunas melodías de Street Fighter II. Algún escenario es algo más soso de lo debido.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los gráficos de siempre pero mejorados hasta decir basta. El colorido en pantalla es abrumador.	Las melodías, de corte electrónico cañero, las habituales. Puedes configurar las voces en japonés.	25 personajes, combos, velocidad, intensidad, aprendizaje progresivo... ¿Hace falta decir algo más?	Para desbloquear todos los luchadores tienes que emplear muchas horas. Encima, está el On-line.	El modo que nos hará engancharnos a tope. Además, te pueden retar mientras juegas solo.	No utiliza las posibilidades del Sixaxis y su resolución máxima es 720p. Lo primero da igual...	Un mito puesto al día de manera brillante. Sin duda, el mejor juego de lucha que verás en PS3.
9,3	9,1	9,6	9,5	9,6	9,0	9,4



» Desde el infierno. Los nuevos programadores han creado algunas criaturas realmente originales y horribles, pero seguimos prefiriendo a las enfermeras...



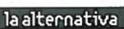
SILENT HILL HOMECOMING

Un regreso nada dulce

ALEX El personaje central regresa a su pueblo natal después de servir como soldado durante un tiempo.



GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **DOUBLE HELIX GAMES**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO/ INGLÉS**
COMPATIBILIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720p**
INSTALABLE **SI (913 KB)**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95 €**
http://es.games.konami-europe.com/
18





SIREN BLOOD CURSE. Otra estupenda forma de pasar miedo en PS3, ahora a un precio irresistible.

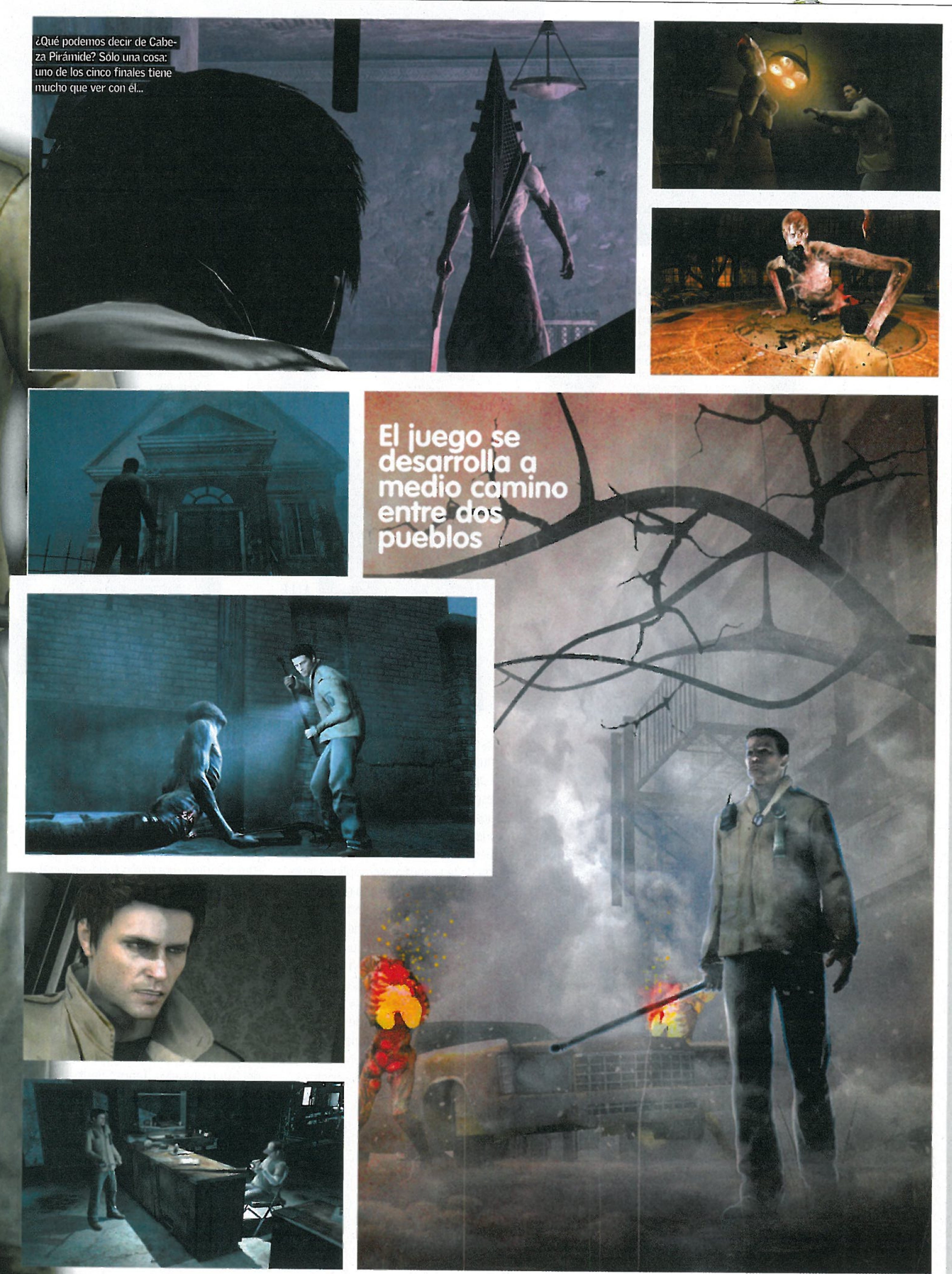
COMO BIEN sabrás si eres seguidor de esta santa publicación, los que la hacemos mes a mes somos unos confesos fanáticos de esta genial saga desde que viéramos sus comienzos en **PlayStation** allá por el año 1999. Es por ello que sentíamos especial interés (y también algo de temor, por qué no decirlo) ante la expectativa de probar este quinto capítulo, sobre todo debido a que su desarrollo había tenido lugar en el seno de una compañía americana (aunque bajo la supervisión de **Konami**, eso sí). Ya antes, con *Silent Hill Origins* para **PSP** y **PS2** la veterana distribuidora nipona había sentado un precedente en esto de la «internacionalización» de su serie más terrorífica, pero ahora es cuando nos enfrentamos al primer juego «de verdad», pensado para ser disfrutado en la intimidad de nuestro salón, con las luces apagadas y el sonido muy alto, como tiene que ser. Además, el salto de generación, que tan bien le sentó al juego cuando pasó de **PSone** a **PS2**, era un factor muy a tener en cuenta. En fin, que pocas veces un título ha tenido que enfrentarse a una expectación tan grande.

Vuelta a casa

Las primeras impresiones, siendo sinceros, no fueron muy positivas. La versión *preview* presentaba un acabado técnico deficiente, y no estábamos seguros de que la historia (sin duda el eje central de todos los capítulos anteriores) estuviera a la altura. Ahora, tras un retraso considerable con respecto a su lanzamiento americano, nos llega la versión definitiva, y hemos comprobado que los programadores de **Double Helix** han conseguido solucionar parte de estos problemas.

Al igual que ocurrió con la tercera y cuarta entrega, la trama se desarrolla sólo parcialmente en el pueblo de Silent Hill, cuya presencia ominosa, por otro lado, impregna todos y cada uno de los elementos del juego. Los desarrolladores han cogido toda la mitología existente (enemigos, personajes, tradiciones) para presentar una historia correctamente confeccionada y narrada, pero demasiado previsible y poco dotada de la pátina de genialidad sobrenatural a la que nos tenía acostumbrados el equipo de **Yamaoka**. No es que sea mala, más bien es que sus precedentes eran demasiado buenos. Alex, la búsqueda de su hermano pequeño y los terribles secretos que descubre mientras la lleva a cabo (relacionados con la fundación de su pueblo natal y el particular culto pagano aparecido tanto en la serie como en la película) no están a la altura de las andanzas de James o Harry en busca de su esposa muerta o hija desaparecida. Además, queda patente que una de las fuentes de inspiración ha sido la película

La historia del juego recoge muchos lugares comunes de las anteriores entregas de la saga



¿Qué podemos decir de Cabeza Pirámide? Sólo una cosa: uno de los cinco finales tiene mucho que ver con él...





Referencias. ¿Un cuadro en la pared? Prueba a hacer lo mismo que hizo la protagonista de la peli...



LILLIAN La madre de Alex aparece en el juego en un lamentable estado mental. Guarda un gran secreto...

JOSH El hermano pequeño de Alex. Su búsqueda por parte del protagonista da comienzo a su aventura.

CURTIS El protagonista de Silent Hill Origins para PSP y PS2 hace un pequeño cameo al comienzo.

LA JUEZ La juez Holloway, madre de Elle, pertenece a una de las cuatro familias que fundaron Sepherd's Glenn.

ELLE Amiga de la infancia de Alex, es una de las pocas personas en las que confía totalmente el protagonista.

ROBBIE Este conejo de peluche ha aparecido anteriormente en la saga. En esta ocasión es el juguete del que nunca se separa el pequeño Josh.

estrenada en cines, algo que tampoco beneficia demasiado al resultado final.

Cambiando las reglas

La clave de la jugabilidad de la serie siempre ha sido la exploración de escenarios sobrecogedores unida a la resolución de ingeniosos puzles, todo esto arropado por la ya mencionada historia que constituye la espina dorsal. Sin embargo, los nuevos programadores han decidido concederle mayor importancia a un elemento que hasta ahora no era más que un mero trámite: los combates contra los enemigos. Su presencia es mucho mayor, y Alex tiene muchas más opciones de combate que sus predecesores. La pregunta es: ¿realmente la saga lo necesita? Y la respuesta es un rotundo no. No nos encontramos ante un juego de acción, y la dificultad e insistencia de los enemigos complican innecesariamente un desarrollo que debería haber ido por otros derroteros.

Y es que nos da la sensación de que los responsables americanos del proyecto, pese a toda su buena intención, su interés y pasión por la saga y el asesoramiento de los «padres» de la criatura, no han sabido «pillarle el punto» del todo. El terror psicológico que provocaba en el jugador un sentimiento de desasosiego profundo y casi tristeza mantenidos incluso tras apagar la consola ha desaparecido, ha sido sustituido por un efectismo mucho menos sutil, lleno de monstruos horribles pero sin el carisma de los clásicos, como Cabeza Pirámide (aquí llamado *Boogeyman*, no sabemos por qué) o las enfermeras. Han decidido mostrarlo todo, en lugar de insinuar un horror indescriptible, como en sus predecesores.

No me entendáis mal, todas estas quejas vienen motivadas por lo alto que se había dejado el listón. Se trata de una aventura recomendable, con algunos giros interesantes de guión, jefes finales con miga y cinco finales diferentes, además de la excepcional banda sonora de **Akira Yamaoka**. Pero esperamos más del futuro. ¡Vuelve, **Team Silent**!

evaluación



Como aventura de acción, y si lo comparamos con el resto de propuestas del catálogo actual de PlayStation 3, resulta una apuesta muy solvente en todos sus apartados.



No hace justicia al legado que durante tantos años ha sabido crear Konami con esta saga. Su «americanización» le ha hecho perder casi todo el perturbador encanto de antaño.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Un buen trabajo en este sentido, sobre todo en lo que a personajes y monstruos «clásicos» se refiere.	Akira Yamaoka, como de costumbre, ha compuesto una genial banda sonora para el juego.	Los combates tienen ahora más protagonismo y dificultad, algo que la saga no necesitaba.	Es un juego corto, pero los anteriores tampoco eran muy largos. No podría ser de otro modo.	Como es lógico, no se incluye ningún modo de juego a través de PSN ni contenido descargable.	Más que correcto, aunque sin aprovechar las características de la consola a fondo. No lo necesita.	No podemos dejar de sentirnos algo decepcionados, aunque se trate de un buen juego.
8,3	9,2	7,7	8,4	-	8,1	8,4







El pueblecito costero de Ritardando es otra muestra del sobresaliente apartado visual de Eternal Sonata.



PS3

ETERNAL SONATA

Fantasía sueño y realidad de Chopin



GÉNERO
RPG
COMPAÑÍA
NAMCO BANDAI
PROGRAMADOR
TRI-CRESCENDO
DISTRIBUIDOR
ATARI
JUGADORES
(SÓLO COMBATES)
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE
CASTELLANO-INGLÉS
INSTALABLE
NO
RESOLUCIÓN MÁXIMA
720P
P.V.P. RECOMENDADO
59,95€
www.eternalsonata.eu
12+

la alternativa



ODIN SPHERE. Otra obra de arte en formato Action RPG, en este caso en 2D, que no debes perderte por nada del mundo.

EN UNA ETAPA en la que casi todos los lanzamientos parecen lo mismo, independientemente de su género, y las secuelas campan a sus anchas por el catálogo de nuestras consolas, recibir esta magnífica ofrenda audiovisual de **Namco Bandai** y **tri-Crescendo** debería ser considerado como un auténtico regalo caído del cielo. El mes pasado os detallé algunas de sus numerosas virtudes, pero ha llegado el momento de dictar sentencia; en el momento que leáis estas líneas ***Eternal Sonata*** ya estará a la venta. Un simple vistazo a las pantallas que habitan en estas tres páginas os pondrán en antecedentes de lo que os espera a nivel gráfico: posiblemente la colección de escenarios más colorista, imaginativa, detallada e inspirada que jamás hayan formado parte de un RPG. Desde la alegórica simplicidad de Aldea *Tenuto* y Llanuras del *Coro*, hasta la recargada ingeniería cromática de Ciudad Barroca o el pueblecito costero de *Ritardando*, pasando por excentricidades pictóricas como Puente *Cabasa* o Aldea *Agogó*. Tan sólo unos ejemplos de esta colección de obras de arte en movimiento. Incluso el más simple rincón de cualquier paraje resulta más evocador que muchos escenarios completos de otros títulos. Lo mismo sucede con todos sus protagonistas: sólidos, carismáticos, expresivos y con un modelado *cel shading* inédito en el género por calidad y resultados. Lo dije en su momento, ***Eternal Sonata*** es el *RPG* más bello jamás creado, tiene algo hipnótico e indescriptible en su entramado visual que te atrapará desde el primer instante.

Nos encontramos ante el mejor RPG japonés de PlayStation 3 creado hasta la fecha

Las últimas horas de un genio

Una vez advertidos de que los grafistas de **tri-Crescendo** os van a transportar a un mundo del que es muy difícil escapar, es conveniente recordar que este universo exuberante y lascivo en lo visual es el resultado del último sueño de Chopin. El gran pianista y compositor se encuentra en su lecho de muerte, en París, el 16 de octubre de 1849. Su castigada mente comienza a dar forma a algo muy grande, trágico, hermoso, melancólico y de dimensiones inesperadas, que no es otra cosa que todo lo que os espera en ***Eternal Sonata***. La profundidad hipnótica del prólogo, narrador incluido, sirve de antesala para sentar las bases de un puro *RPG*, de incesantes parajes preciosistas, enemigos presentes en el campo de batalla (nada de encuentros aleatorios), numerosas secuencias que disfrutarás con boca y ojos abiertos de par en par (los diálogos entre personajes es otro de sus grandes logros) y un sistema de combates que mezcla turnos, acción y estrategia de forma magistral. ***Eternal Sonata*** está dividido en ocho grandes capítulos, todos ellos repletos de términos musicales que dan nombre a personajes y emplazamientos (Allegretto, Polka, Beat, Adagio, Andante...), referencias constantes a las obras del autor y un











¡A combatir!

Estamos ante el sistema de combates más original, completo y evolutivo del género. Acción, turnos y estrategia para hacer que cada batalla sea totalmente diferente a la anterior.

lecho sonoro cimentado por una tripleta de lujo: un Motoi Sakuraba más inspirado que de costumbre, el pianista ruso Stanislav Bunin y, por supuesto, el maestro Chopin. La vida y obra del poeta del piano será contada durante la aventura en forma de bellas imágenes estáticas, con sus brillantes melodías de fondo, y servirá como intermedio entre capítulos o en momentos trascendentes.

Así comienza a forjar su personalidad el título de **tri-Crescendo**, con un cautivador argumento de una profundidad considerable, aunque muy lineal en cuanto a posibilidades de exploración, ya que casi nunca podrás escapar de la sabiamente guionizada ruta prefijada por sus creadores. Además, es justo reconocer que resulta algo desesperante a la hora de salvar partida (acceso muy lento) y de obsequiarnos con escenarios de combate con excesiva asiduidad. Esto último tiene su explicación, hay que mantener a los protagonistas en forma y con cierto nivel, o el siguiente encuentro con un rival de entidad acabará mal. Así que, disfruta de su bello universo en los momentos de ›



« **Chopin.** Conocerás detalles de la vida y obra del poeta del piano a medida que progreses en la aventura.



MÁS COMPLETO Y PERFECTO EN PS3.
Aunque ha tardado más de un año en aparecer para la consola de nueva generación de Sony, es justo reconocer que tri-Crescendo ha incluido una serie de novedades y exclusivas que justifican la larga espera. Desde escenarios y eventos inéditos hasta dos nuevos personajes jugables (Crescendo y Serenata), indumentarias exclusivas para los protagonistas y más piezas musicales de Chopin.









quietud porque luego tendrás que pasar un buen rato en las zonas, bellas también, habitadas por enemigos. Es el problema de los grandes guiones, querrás perseguir el último sueño de Chopin con tanta devoción que te invadirá la sensación de que las batallas a veces sobran. Afortunadamente los combates han sido pensados para que formen parte de su inalterable y armónica arquitectura argumental. La mezcla entre acción, estrategia y turnos, las zonas de luz y oscuridad, su dificultad evolutiva y otros toques de originalidad hacen de las batallas algo tremendamente motivador y satisfactorio. Todo en *Eternal Sonata* tiene su razón de ser, es un producto bien engrasado y en avanzado estado de perfección.

Eternal Sonata, un sueño jugable tan sugerente, bello y envolvente como la música de Chopin

Más y mejor en PS3

Después de visitar la consola rival, la creación de **tri-Crescendo** tenía que entrar por la puerta grande en **PS3** y nada mejor que con una generosa colección de novedades, mejoras y exclusivas de esas que merecen la pena. Sin duda, una oferta más que apetecible y justificada aunque llegue casi año y medio después a nuestra consola. Pero por encima de todo esto estamos ante un *RPG* muy bello, embriagador y especial, que te hará plantearte muchas cosas sobre la vida, los sueños y la realidad mientras recorres su profundo y estudiado entramado sensorial. ***Eternal Sonata*** te cautivará de tal manera que cuando escuches la palabra belleza desfilarán ante ti sus parajes, sus melodías y su maravillosamente tangible irrealidad. Es lo más parecido a soñar despierto y eso en la conformista etapa del videojuego que atravesamos es decir mucho. Tú y tu **PlayStation 3** os merecéis un sueño tan maravilloso, sugerente e irrepetible como el último que tuvo el maestro Chopin.

evaluación

(+) Sin duda el más bello y evocador RPG de la historia junto a Odin Sphere. Argumento, gráficos, combates, banda sonora, protagonistas... Todo a la altura de lo que merece la nueva generación.

(−) Peca de excesiva linealidad y el proceso de salvar partida es largo y tedioso. Ha tardado más de un año en aparecer para PS3 y quizá se le deberían exigir más horas de juego.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Jamás has visto unos escenarios tan preciosistas, coloridos e imaginativos. Los personajes, sobresalientes.	Chopin, Motoi Sakuraba y el pianista Stanislav Bunin firman un apartado soberbio.	El guión te atrapará desde el primer instante. El sistema evolutivo de combates hará el resto.	No es el RPG más largo pero cuenta con extras interesantes y entre 35 y 40 horas de juego.		Aunque los escenarios no ofrecen libertad, el motor gráfico es casi perfecto. No se instala.	Por fin tenemos en PS3 el mejor RPG de nueva generación y con novedades exclusivas.
9,4	9,0	9,0	8,5	-	8,4	9,0





GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **EIDOS**
DESARROLLADOR **REBELLION SOFTWARE**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CASTELLANO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.eidos.co.uk
18+

SHELLSHOCK 2 BLOOD TRAILS

Cuando todo es una amenaza

AUNQUE HAY quien cree que lo más difícil del mundo es saber hacer reír o llorar a la gente, dominar el arte de meter miedo es también algo realmente complejo. No hablamos de lo fácil, de dar cuatro sustos, hablamos de lograr atemorizarnos y eso, con un videojuego, sólo lo han conseguido unos cuantos títulos. ***Shellshock 2 Blood Trails*** debería ser el próximo en entrar en ese selecto club.

Desde el comienzo, logra sumergir al jugador en una atmósfera viciada, lúgubre y dantesca, donde parece que vayamos a sucumbir a cada paso. Dominan los resortes para crear momentos de tensión y los van dosificando a base de mezclar acción real con otras amenazas que amagan, pero que nunca llegan.

Aunque gráficamente no es que sea especialmente bonito (los personajes y texturas incluso parecen de otras épocas de la programación) la ambientación sí está muy lograda y el acertado diseño de los escenarios colabora decisivamente en aumentar la sensación de desasosiego. Hay que decir también, que gran parte de esa amenazante puesta en escena se apoya en una estudiadísima selección sonora que tan pronto nos sobresalta con el llanto de un niño que con la entrecortada respiración del protagonista. Jugando con destreza con la escasa visibilidad, las sorpresas, los FX y la intensidad de la acción, esta versión logra el cometido de mantenernos en tensión. No es un *Survival Horror* de esos de decenas de enemigos apareciendo sin cesar. Hay algunos momentos de acción total, pero van intercalando también momentos de ritmo pausado y secuencias de esas en las que parece que se para el tiempo.

Los «Charlies» serán lo que menos deba preocuparte en esta terrible versión de la guerra de Vietnam

Si a todo eso le sumamos una historia en la que uno nunca termina de saber qué es a lo que se enfrenta ni cuántos son realmente nuestros enemigos, pues el cóctel parece tenerlo todo para embriagarnos. No hay nada que sea original, original, pero funciona.

¿Fallos? Pues bien, el «pero» más grande quizá sea que sólo cuente con un gran modo Campaña y ninguna otra modalidad de juego. Por muchas horas de juego que nos pueda garantizar, al completar ***Shellshock 2*** ya no tendremos nada para entretenernos. También le vemos que, aunque bien hecho, se enfrenta a uno de los públicos más exigentes y que más sabe valorar la originalidad o su capacidad para demoler los nervios del jugador. ***Shellshock 2 Blood Trails*** es muy correcto en casi todos los apartados, pero juegos como *Dead Space* han puesto el listón de calidad muy, muy alto. Hoy en día a un planteamiento acertado hay que sumarle, además, el contar con las mismas o más cosas que la competencia para no estar en desventaja.

la alternativa



CONDEMNED 2. Otro título de los que logran alterar el estado de ánimo de cualquier jugador.









Luz. En Shellshock 2 Blood Trails, la iluminación juega un papel fundamental. Los programadores juegan con ella para crear una atmósfera tétrica y hay muchas zonas en las que sólo podremos ver con linterna.

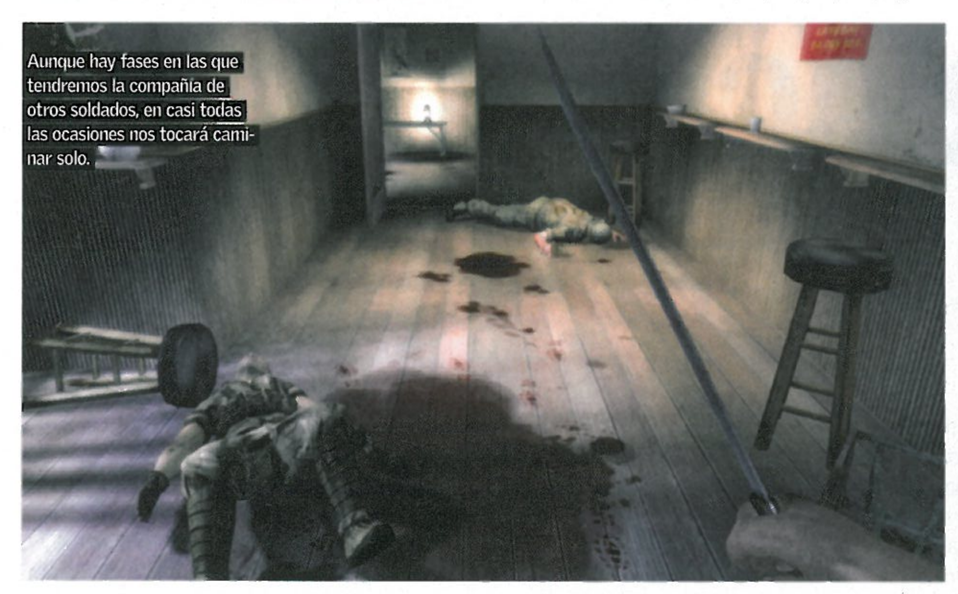


Buenos y malos. Si esa división resulta casi siempre insuficiente para identificar los bandos en una guerra, en el juego será aún más difícil hacer esa distinción. En caso de duda, dispara y después pregunta.





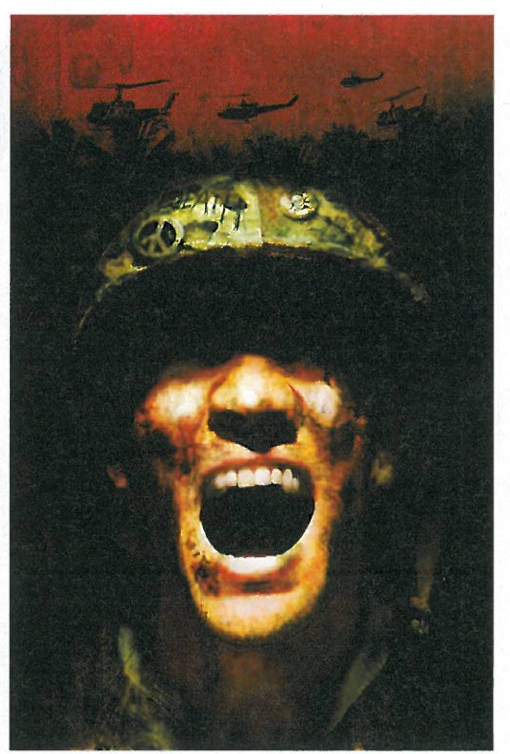
MACABRO. Aunque no recurre con exceso a lo cruento ni a la víscera fácil, sí encontraremos algunos momentos de casquería o escenas no aptas para estómagos delicados. Una cosa es verdad: en este juego hasta los sanos tienen pinta de enfermizos... y los enfermos ya casi de zombi total. En cualquier caso, el juego sale al mercado catalogado directamente para mayores de 18 años.



Aunque hay fases en las que tendremos la compañía de otros soldados, en casi todas las ocasiones nos tocará caminar solo.







En esta guerra no encontrarás aliados...

evaluación



Un buen representante de este género tan exigente como complicado. Logra que el jugador pase momentos de tensión y se ha acertado con el ritmo de juego.



Por muy grande y excelente que pueda ser el modo Campaña, la oferta actual de cualquier shooter incluye más modalidades y alguna clase de juego en red. Aquí nada.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los ambientes están logrados, pero los personajes y las texturas parecen de otra época. Irregular.	Contribuye de manera decisiva a intensificar la tensión ambiental. Juegan mucho con los FX.	Variado y jugable con momentos de acción y también de tensión. Emocionante e intenso.	Al contar con un único gran modo de juego, su vida será siempre más corta que la de la mayoría.	Aunque cueste creerlo, los programadores no han incluido ni juego en red ni modo multijugador.	Técnicamente no está nada mal, pero no exprime ni de lejos el potencial gráfico de la consola.	Un buen representante del género al que le fallan algunas cuestiones importantes.
7,6	9,0	8,7	7,0	-	7,0	8,0





Los escenarios mantienen el encanto de la época dorada de la prerrenderización. Aquí tenéis el puerto de Hilton en todo su esplendor.









PSP

STAR OCEAN
SECOND EVOLUTION

Segundas partes son mejores





GÉNERO **ACTION RPG**
COMPAÑÍA **SQUARE ENIX**
PROGRAMADOR **SQUARE ENIX**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES
ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
GRABAR PARTIDA **320 KB**
CONECTIVIDAD PS2-PS3 **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95**
www.staroceangame2.com

12+

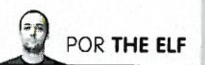
la alternativa



STAR OCEAN FIRST DEPARTURE. Si quieres saber lo que pasó 20 años antes en la saga, éste es tu juego.

First Departure nos dejó un gran sabor de boca por su indudable calidad y por ser la única posibilidad de jugar en occidente al primer episodio de la saga *Star Ocean*. ***Second Evolution*** nos brinda la opción de vivir/revivir en nuestra pantalla 16:9 las bondades de una entrega que supera en casi todo a su antecesor y que fue creada para **PSone** allá por 1998. La segunda odisea oceánica estelar retomada por **Square Enix** comienza con un par de *intros* de gran calidad y pegadiza melodía japonesa (**Production I.G** se encarga de esto y.de nueve secuencias de animación más) y la opción de elegir protagonista entre Claude y Rena (si eliges el primero obtendrás una visión más global de la aventura). El apartado gráfico respeta al píxel lo añejo del clásico en cuanto a escenarios. Más borroso y menos definido que *First Departure*, pero con pequeñas animaciones, efectos gráficos y algún *parallax scroll* que llevarnos a la vista. Quizá un pequeño ajuste en cuanto a nitidez no le habría venido mal. El elenco de protagonistas es mucho más variado y sólido que en su antecesor, al igual que el argumento (giros inesperados incluidos). Además, no peca de la excesiva linealidad del género y deja una relativa libertad al jugador a la hora de explorar. Los combates se mantienen fieles a lo visto en su predecesor (las *special arts* son más variadas gracias a la mayor diversidad de los personajes), al igual que el *skill system*, la creación de *items*, el mapa principal en 3D o el soberbio doblaje en inglés que nos acompañará durante todo el juego. Este último aspecto y su representación gráfica en los diálogos hace que los protagonistas parezcan más vivos y cercanos al jugador. Bastará tan sólo la excelente ambientación audiovisual del prólogo, el encuentro accidental entre Claude y Rena y el inolvidable recorrido entre las poblaciones de Arlia, Salva, Krosse y Kurik tras la pista del misterioso meteorito *Sorcery Globe* para que no soltéis ***SOSE*** hasta haberlo concluido. Y una vez llegados a ese punto, es más que posible que lo juguéis de nuevo con el otro protagonista para descubrir sus eventos exclusivos y los diferentes finales, que variarán según se desarrollen las relaciones entre el personaje principal y sus compañeros de aventura, ya que ***Second Story*** también refleja de forma más avanzada los sentimientos entre protagonistas, convirtiendo las *Private Actions* en algo más humano y necesario. A la batuta vuelve a destacar un Motoi Sakuraba en su etapa más dulce que nos regala otra B.S.O. variada, grandilocuente y muy ambiental. Fantasía y ciencia ficción por partes iguales en formato *Action* RPG para uso y disfrute de aquellos que compartimos muchas horas en su día con el original de **tri-Ace** y para todos los que quieran sentir muy de cerca la indescriptible y reconfortante sensación de flotar en un épico océano de estrellas.

El gran RPG clásico de PSone regresa en plena forma









Las acciones privadas permiten conocer mejor a nuestros compañeros y tiene influencia directa en los diferentes finales del juego.



Igual que en First Departure. Cuatro personajes simultáneos, escenarios en 3D, magias y artes especiales con los botones L/R y un desarrollo sencillo, trepidante y eficaz.





evaluación

Uno de los más recordados y queridos RPG de la etapa PSone retorna a la vida en PSP, once años después, gracias a Square Enix acompañado de todo su clasicismo, majestuosidad y una atractiva colección de novedades.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	MULTIJUGADOR	TOTAL
8,2	8,7	9,0	8,8	-	8,8

Peores que en Star Ocean First Departure, pero con la magia de lo clásico.

El guión te atrapará de forma irremediable hasta el final. Textos en inglés.

Muchas horas de juego y con grandes alicientes para jugarlo por segunda vez.



TOMB RAIDER UNDERWORLD




El sol no sale para la versión PS2

PS2



GÉNERO **AVENTURA/ PLATAFORMAS**
COMPAÑÍA **EIDOS**
PROGRAMADOR **CRYSTAL DYNAMICS**
DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA**
JUGADORES

ON-LINE **NO**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ **NO**
PANTALLA PANORÁMICA **NO**
SONIDO SURROUND **SÍ**
MEMORY CARD **388 KB**
P.V.P. RECOMENDADO **39,95 €**
www.tombraider.com
16+

la alternativa



LEGO INDIANA JONES. Nada tiene que ver, pero tiene plataformas, rompecabezas y una excelente jugabilidad.

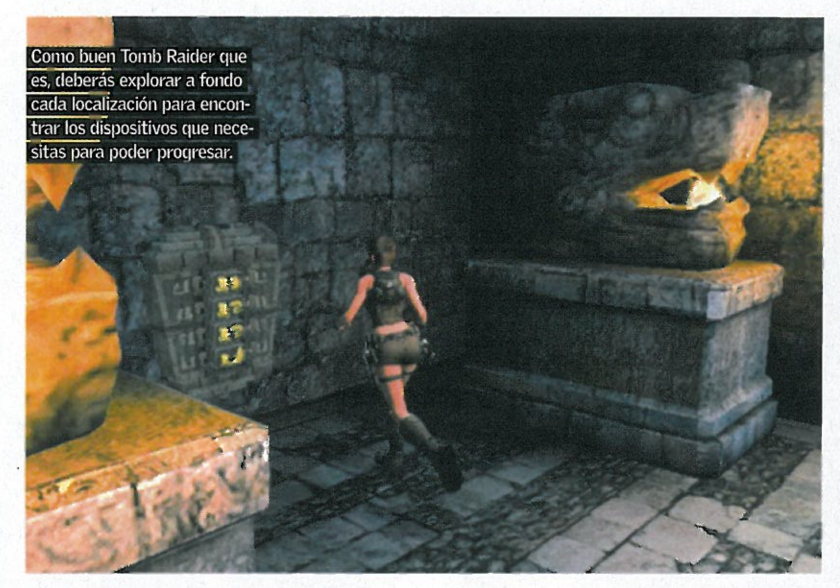
LA COMPETENCIA es dura y más en momentos de recesión, y aún más cuando «estamos en el fin de una era», la de la 128 *bits*. Tratas de observar y analizar los juegos con optimismo y positividad, pero en los tiempos que corren al final te das de narices ante lo evidente...

Sin tocar la versión *next gen* de ***Tomb Raider Underworld***, sin saber mucho de lo nuevo y lo mejor que contiene, aguanté sin insertar el *Blu-ray* en mi **PS3**. Mi objetivo era analizar la edición **PS2** sin los prejuicios y el estatus que otorga la alta definición a Lara Croft. Así que, limpia de ideas preconcebidas, cogí el *DualShock* y presioné el botón de *Start*. Una Lara bien modelada que se mueve con fluidez y se controla de manera muy, muy intuitiva. La ves lucir un *look* menos «poligonero» (de polígonos, ¿eh?), actuar con naturalidad y sin brusquedades de ningún tipo. Y un Tutorial te explica los movimientos básicos mientras tienes que saltar entre las llamas, agacharte y agarrarte a los salientes de las paredes; mueves el *joystick* izquierdo hacia cualquier lugar y Lara reacciona con delicadeza, pero segura de sí misma. Todo apunta a que la exploradora oculta movimientos infinitos para afrontar cualquier situación. Y una hora después, tras superar el *puzzle* bajo el mar, explorar las ruinas submarinas y derrotar al *Kraken*, ya te das cuenta de que es una gran aventura con una jugabilidad brillante, quizá incluso superior a la de *Anniversary*, y que lo que te espera de ahora en adelante te va a absorber los sesos.

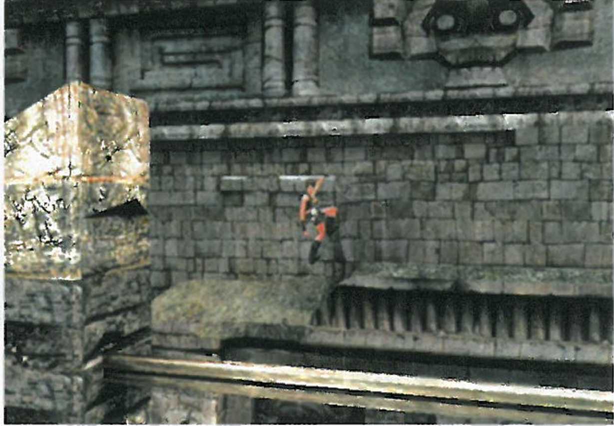
Secuestrada de la mundanal realidad durante varios días completos con el ***Underworld*** de **PS2**, por fin me decidí comenzar la aventura en **PS3**... Tuve que pestañear un par de veces para creer lo que veía. Los entornos, qué entornos, casi se podían palpar. Bucear en el Mediterráneo... ahora hay tiburones a los que disparar y el agua ha dejado de ser verde para ser más real: azul marino. Las gotas se oyen resbalar por las rugosas paredes de unas cuevas laberínticas y oscuras que requieren el uso inteligente de la linterna... En fin, no tenía que haber probado esta versión, pues desmerece enormemente la de **PS2**.

Aunque gráficamente hay un abismo entre uno y otro ***Underworld***, la jugabilidad es prácticamente la misma. Y eso es todo un detalle por parte de los desarrolladores, digno de gratificar; es cierto que si eres usuario de **PS2** te perderás una auténtica maravilla visual, casi del calibre de obra maestra, pero al menos podrás disfrutar de la misma aventura a nivel de jugabilidad. Del fondo submarino del Mediterráneo a Tailandia, pasando por el mar Ártico y las tierras de los mayas, Lara deberá resolver los acertijos más ingeniosos de la saga y vencer a sus enemigos. Ahora con inéditas habilidades, la exploradora te dejará más de una vez con la boca abierta.

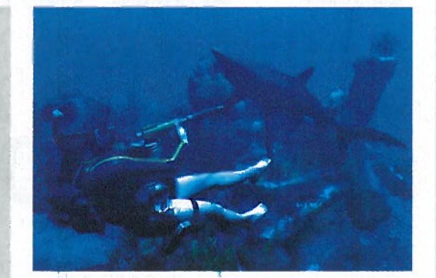
Un abismo gráfico es lo que separa la versión PS2 de la de PS3, pero al menos la jugabilidad es la misma

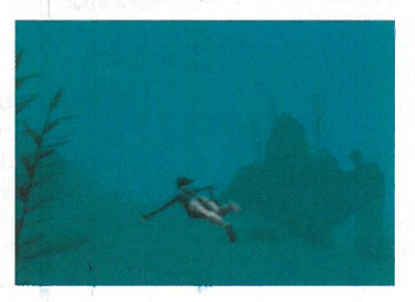

Como buen Tomb Raider que es, deberás explorar a fondo cada localización para encontrar los dispositivos que necesitas para poder progresar.






No me mires que te mato. Lara, como es habitual en la saga, lleva una pistola en cada mano. Pero ahora, como novedad, puede apuntar a varios enemigos a la vez o, incluso, disparar con una sola mano mientras se sujeta a un saliente con la otra.





PS3 VS. PS2. Un «pequeño» detalle que demuestra cierto desinterés por la 128 bits se aprecia en el nivel del Mediterráneo. En PS2 el agua del mar es verde, cual estanque, y la única hostilidad son las corrientes. En PS3, el azul marino viste las aguas y los tiburones atacan constantemente.

evaluación


Controlar a la señorita Croft es una delicia, los más de 1.500 movimientos los realizarás intuitivamente. Además, de toda la saga, es la Lara más suave en movimientos.


Es un error haber jugado la versión PS3... da la sensación de que la entrega de PS2 podría haber dado un poco más de sí en cuanto a gráficos se refiere.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	TOTAL
Lara se mueve de maravilla, pero los polígonos se siguen notando. Los entornos, a veces, de cartón piedra.	El doblaje al castellano excelente, ídem del de PS3. Pero los efectos son bastante más pobres.	Idéntica a la de PS3; no hay ninguna pega. Intuitiva, de dificultad progresiva, apta para todos.	Llegarás al final antes de cansarte. De ocho a diez horas, depende de tu destreza.	Una magnífica aventura a nivel de jugabilidad, pero visto lo visto en PS3 gráficamente se queda corto.
8,0	8,4	8,9	8,1	8,1

El carismático bestiario de la saga de Tolkien se adapta a la perfección al videojuego, como éste troll de colosal aspecto.

PS3

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS LA CONQUISTA

DEMO JUGABLE En PlayStation Store




Otra forma de vivir la leyenda

GÉNERO **ACCIÓN**
COMPAÑÍA **EA**
DESARROLLADOR **PANDEMIC**
DISTRIBUIDOR **EA**
JUGADORES **x16**
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-CASTELLANO**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **69,95 €**
www.es.ea.com
16

la alternativa



DYNASTY WARRIORS 6. Otro juego de repartir de lo lindo y de dejarse el dedo pelado.

PARA UNA COMPAÑÍA como **Electronic Arts**, tan acostumbrada a ofrecernos en entregas todos sus grandes éxitos, contar con los derechos de una golosina como El Señor de los Anillos era una tentación que sabíamos que no se podría resistir a exprimir. La nueva versión es obra de **Pandemic** y, como muchos esperaban, los creadores de la saga *Star Wars Battlefront* han apostando directamente por la misma fórmula, que es la que mejor conocen. La han disfrazado con toda la iconografía de ESDLA y después le han añadido algunos nuevos elementos para diferenciarse, pero, básicamente, estamos ante el mismo concepto de juego. Acción pura y dura con decenas de misiones inspiradas en las películas.

El apartado gráfico, sin ser deslumbrante ni especialmente dotado, reproduce con fidelidad el universo de Tolkien recreado en las películas y repite los momentos y situaciones de acción conocidos por todos. En ese sentido, la idea del juego podría de lo más interesante, revivir todas las grandes batallas de ESDLA, pero luego no han logrado convertirlo en algo más emocionante que darle a los botones sin parar. Han creado, por ejemplo, diferentes personajes con la idea de poder vivir la aventura desde distintas perspectivas, pero hay mucha diferencia entre ellos y alguno no vale para casi nada. Otro ejemplo, la diferencia entre jugar con el mago o con un explorador es, simplemente, abismal, mientras que el arquero, que podría ser uno de los más divertidos en el manejo, es una máquina de recibir golpes por la espalda. Con cientos de enemigos llegando por todas partes, lo normal será que estemos más preocupados de salvar el pellejo que de realizar los dichosos combos... aunque se agradece que hayan buscado fórmulas para aumentar el interés. Lo mismo podríamos decir de la posibilidad de manejar artefactos y bestias que, en definitiva, son sólo guiños para seducir a los fanáticos de la saga.

En cuanto a la oferta de modos, hay que decir que muy aceptable, siendo quizá lo más interesante la posibilidad de vivir la aventura desde ambos bandos. Hay dos grandes campañas por bando y han agregado un inteligente modo de juego de acción rápida en el que podremos editar casi todos los elementos, eligiendo desde el escenario hasta el tipo de minijuego en el que queramos combatir. Casi todo es acción pero, como todos sabemos, las batallas requieren de su estrategia e, incluso, del héroe, que en el juego es un papel que podemos aceptar o rechazar.

Para terminar, recordar que también cuenta con una modalidad de juego en red con partidas de hasta dieciséis jugadores simultáneos. Si los participantes se organizan un poco, puede resultar realmente divertido.

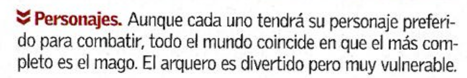




Perspectiva. Si combatimos usando la cámara por defecto, como se ve en la imagen demasiado cercana, nuestra visión será bastante limitada. Es mejor poner una más lejana.



Desigualdad. Como es tradicional en este tipo de juegos, siempre estaremos en condiciones de desigualdad con respecto a nuestros enemigos, que serán más o mucho más grandes.



Personajes. Aunque cada uno tendrá su personaje preferido para combatir, todo el mundo coincide en que el más completo es el mago. El arquero es divertido pero muy vulnerable.









DOS BANDOS. El mayor aliciente de esta entrega será que podremos vivir la aventura desde cualquiera de los bandos y no sólo desde el clásico hasta la fecha, el de los buenos. La experiencia resulta igual de divertida y jugable... sólo que puede resultar mucho más interesante porque será como reescribir la historia desde el bando de las hordas de Mordor. Dos aventuras por el precio de una.

evaluación



Será lo mismo de siempre, pero cuando uno empieza a jugar ya no suelta el mando. Podemos luchar con los dos bandos y ahora también se puede jugar en red.



La toma cercana es un error que permite a los enemigos forrarnos por la espalda. Si no vamos alternando los personajes en la acción el juego termina por ser repetitivo.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Los personajes de la saga, escenarios reconocibles y aceptable animación. Esperábamos más.	Doblado al castellano, con unos FX de calidad y con la banda sonora de las películas.	En teoría, su principal baza. Acción frenética, combos de golpes y tensión constante y creciente.	Muchas misiones, enemigos mastodónticos y la posibilidad de juego en red lo hacen duradero.	Podremos participar hasta dieciséis jugadores en red y con distintos modos de juego.	Hay decenas de luchadores en pantalla pero no da la impresion de aprovechar el potencial.	Puede que no deslumbre a nadie, pero gustará a los fanáticos de la saga y de este género.
8,3	8,7	8,0	8,4	8,3	7,0	8,3

Una pequeña muestra de la crudeza que se alcanza durante los tiroteos... Éste ya no comerá el turrón en Navidad.



50 CENT BLOOD ON THE SAND





Macarras sin fronteras ni reparos



GÉNERO **SHOOTER**
COMPAÑÍA **THQ**
DESARROLLADOR **SWORDFISH STUDIOS**
DISTRIBUIDOR **THQ**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **INGLÉS-INGLÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE **SÍ (2.061 MB)**
P.V.P. RECOMENDADO **64,95€**

CON RAPEROS de por medio, uno ya sabe que la cosa puede ser de lo más pintoresca y excesiva... pero claro, puestos ya a desbarrar, pues siempre queda lugar para la sorpresa y hasta para el delirio. ***50 Cent: Blood On The Sand*** debe ser, seguramente, el videojuego de acción con el argumento más peregrino y lamentable de todos los tiempos. A saber: un estrella del *hip-hop* de gira por Oriente Medio no cobra un bolo y arma la Tercera Guerra Mundial acabando con todo bicho viviente. Impresionante, ¿no?

A partir de ahí, todo debería ir a peor y acabar de manera casi irremediable en una auténtica catástrofe o en el mayor de los circos... pero, curiosamente, lo que comienza es un *shooter* con bastante calidad, con una puesta en escena poderosa y un planteamiento capaz de soportar la comparación con otros grandes del género como *Army Of Two*. No es que sea mejor que el juego de **EA**, pero es un buen referente ya que 50 Cent pelea siempre acompañado por otro miembro de la G-Unit: Whoo Kid, Lloyd Banks y Toni Yayo. Cada uno de los tres posibles acompañantes, bastante zoquetes por cierto, cuenta con su propio armamento, que tendremos la posibilidad de mejorar con el dinero que vayamos consiguiendo completando objetivos principales y secundarios. Aunque no esperábamos mucho más, hay que decir que las misiones no son especialmente variadas. Hay alguna motorizada en la que tendremos que pilotar un coche o manejar una ametralladora, pero más del 80 por ciento de nuestro tiempo se dedicará a darle al gatillo. Tampoco hay demasiada libertad de movimientos ni fases con diferentes recorridos, por lo que uno acaba por tener la sensación de andar jugando a un «pim pam pun» a través de un corredor. Eso no quita que luego sea divertido y jugable, que lo es, pero le habría venido bien algún aliciente más que retos como la recolección de pósters, de dinero o demás chorraditas. Habrá quien se pique intentando lograr *combos* de muertes o buscando porcentajes de tiros entre las cejas, pero lo normal es que, una vez que nos lo pasemos, centremos nuestra atención en el modo multijugador en red, seguramente el otro gran aliciente de esta entrega.

Para los amantes de la música de 50 Cent, la buena noticia es que la banda sonora del juego es casi toda suya. Era algo más que previsible, pero lo que no esperábamos es que no se hayan molestado ni en subtitular el juego. Vale que doblar a unos tipos que dicen tres tacos cada dos palabras no tiene mucho sentido, pero bien podían haber traducido el resto del juego. Se ve que el lenguaje de las balas es universal... o que casi es mejor no saber de qué va un juego tan delirante.

Detrás de un argumento de risa encontraremos un juego divertido y a la altura de lo más respetable del género

la alternativa



ARMY OF TWO. Otro juego en el que dos tipos duros son capaces de enfrentarse a un trillón de enemigos.

POR DE LÚCAR



La clave para llegar lejos estará en avanzar aprovechando todo aquello que pueda parapetarnos. Valentía, la justa.









» **Cuerpo a cuerpo.** No son demasiado frecuentes ni recomendables cuando hay demasiados enemigos.



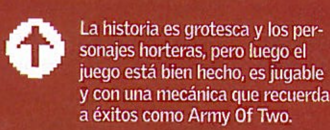




VEHÍCULOS Y ARMAS.

Hay varias misiones que se desarrollan a bordo de vehículos y en las que deberemos pilotar o encargarnos de la ametralladora. No son lo más espectacular que hemos visto pero sacan de la rutina de las fases normales. Nuestro arsenal puede ser potenciado para convertirlo en armas mucho más letales. Para acceder a la armería deberemos buscar una cabina y hacer nuestro pedido. Suelen ser muy careros.

evaluación



↑ La historia es grotesca y los personajes horteras, pero luego el juego está bien hecho, es jugable y con una mecánica que recuerda a éxitos como Army Of Two.

↓ No se han esforzado demasiado en dotar al juego de la deseable variedad y acaba por ser una repetición de los mismos elementos. No es especialmente difícil.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Dejando a un lado la «caspa», tiene calidad a la altura de los mejores y se mueve de lujo.	Casi toda la banda sonora corre a cargo de 50 Cent. No han doblado las voces y son todo tacos.	Tiros para exportar, miles de enemigos y un arsenal como para derruir Oriente Medio.	No es muy largo pero está planteado para ser jugado muchas veces para conseguir las medallas.	Cuenta con un modo cooperacón para dos jugadores simultáneos. No es mucho pero sí divertido.	No es el juego que más exprima la PS3, pero sí de los que han sabido sacarle bastante partido.	Entretenido como un arcade y técnicamente aceptable, pero no muy original.
8,1	8,5	8,3	7,7	7,8	7,8	8,2



BATTLE FANTASIA






Peleas coloridas escasez y algo de JRPG



GÉNERO **LUCHA**
COMPAÑÍA **505 GAMES**
DESARROLLADOR **ARC SYSTEM WORKS**
DISTRIBUIDOR **DIGITAL BROS.**
JUGADORES
ON-LINE **SÍ**
TEXTO-DOBLAJE **CASTELLANO-JAPONÉS**
CONECTIVIDAD PSP **NO**
RESOLUCIÓN MÁXIMA **720 p**
INSTALABLE **NO**
P.V.P. RECOMENDADO **49,95 €**
arcsystemworks.jp
12+

ESTÁ CLARO QUE el género de la lucha no es el que mejor se ha adaptado a la nueva generación. Salvo en un par de magníficas excepciones, las cuartas partes de *Street Fighter* y *Soul Calibur*, no hemos visto nada de gran calidad en **PS3** hasta ahora y, menos aún, algo que sea novedoso.

Con ***Battle Fantasia*** teníamos esa esperanza. Su curioso sistema de vida por puntos, unido a un diseño artístico y una historia de gran influencia rolera prometían muy buenos resultados. Si a esto le uníamos las garantías que da un estudio de desarrollo como **Arc System Works**, creador de una de las mejores sagas de lucha de la historia, *Guilty Gear*, era lógica la expectación creada. Sin embargo, como en muchas otras ocasiones, al final nos hemos sentido algo defraudados.

No nos equivoquemos, ***Battle Fantasia*** no es un mal juego de lucha. Cuenta con un original elenco de luchadores y es innegable la belleza que destila todo el título, desde los escenarios, poco animados, eso sí, hasta la paleta de colores o el modelado de los personajes. Además las luchas son muy fluidas, trepidantes y espectaculares, gracias a la sencillez de los combos.

Pero cada vez está más demostrado que querer brindarle al jugador algo demasiado sencillo puede estallarle en la cara a cualquiera. Por un lado, los que conozcan menos el género de la lucha se encontrarán con una lista de comandos relativamente sencilla y fácil de recordar. Por otro, los grandes aficionados lo que verán serán unos recursos limitados, con no más de diez combos por contendiente. Esto no sería malo si el número de personajes y opciones de juego fuese amplio, pero no es el caso. Doce luchadores, todos disponibles desde el principio y unos modos de juego totalmente convencionales y muy parecidos entre sí no dan para muchas horas de juego.

Y las novedades que creíamos que aportaría este título al final no lo han sido tanto. Es verdad que llama la atención el sistema de puntos de vida que comentábamos al principio. Como si de un JRPG se tratara, cada luchador tiene una determinada cantidad de vida que se refleja mediante un número y cada golpe que recibe le resta puntos. Eso sí, para respetar la esencia de los juegos de lucha sigue presente la barra de vida.

Las influencias roleras en la jugabilidad se acaban ahí. Cada luchador tiene sus características de fuerza, resistencia o velocidad diferentes, pero eso lo vemos en cualquier otro juego de lucha, no sólo en los RPG. Al fin y al cabo Zangief es más brutal pero más lento que Chun-Li o Sakura.

Al final nos queda un sabor más agrio que dulce. Éste no es lugar para especulaciones, pero viendo la influencia del rol japonés en el sistema de puntos, la historia y el mapa presente en toda la trama, no hacemos más que pensar que ***Battle Fantasia*** sería mucho mejor si los desarrolladores se hubiesen atrevido a introducir más elementos roleros. Eso, o hacerlo más completo como juego de lucha puro.

Su belleza es innegable, pero se echan de menos más opciones y posibilidades en todos los ámbitos del juego

la alternativa



STREET FIGHTER IV. No hay color, Street Fighter IV es muy superior a Battle Fantasia en todos los aspectos.



La extravagancia de algunos de los personajes y de sus ataques especiales recuerda mucho a Darkstalkers.



Este es el mundo de Battle Fantasia. Nuestros personajes viajarán de un lugar a otro en el modo Historia.







Con más elementos roleros o con una jugabilidad más completa Battle Fantasia sería mucho más de lo que es









Hay un amigo en mí. Algunos de los personajes contarán con ayuda extra para sus ataques especiales.





El aspecto gráfico, el diseño artístico y el sistema de vida por puntos, un aspecto superficial pero que puede ser un buen punto de partida para futuros títulos.



Demasiado parco en todo. Pocos modos de juego y ninguno novedoso, pocos combos y pocos personajes, doce, y ninguno desbloqueable.

GRÁFICOS	SONIDO	JUGABILIDAD	DURACIÓN	ON-LINE	RENDIMIENTO	TOTAL
Bonitos, coloristas y de gran calidad. Se echa en falta un poco más de movimiento detrás.	Agradecemos el doblaje en japonés, pega mucho más para un juego con esta ambientación.	Muy clásica incluso con el sistema de puntos. La escasez de combos juega en su contra.	Pocos modos. Historia, Arcade, Supervivencia y Contrarreloj. Los dos primeros son similares.	Lo tradicional en los juegos de lucha. Peleas de uno contra uno con alguna configuración.	No hay ningún tipo de ralentización, todo se mueve de manera totalmente fluida.	No es el mejor juego de lucha de la generación, pero si lo pruebas lo encontrarás divertido.
8,5	8,0	7,5	7,0	8,0	7,5	7,8



Al igual que en años anteriores, PlayStation Revista Oficial premia a los mejores juegos que han aparecido para las tres plataformas de Sony C.E. a lo largo del pasado ejercicio 2008.

Para ser fieles a nuestras costumbres, queremos que seas tú quien decida cuáles van a ser los afortunados para que, como usuarios, les des el reconocimientos que se merecen.

¡Vota tus juegos favoritos enviando un SMS al 5575 antes del 1 de marzo y podrás ganar uno de los fabulosos premios que sorteamos!

CÓMO CONCURSAR

Para ayudarnos a elegir los mejores juegos de 2008 tan sólo tienes que seguir estos pasos. **Envía un SMS al 5575** poniendo la palabra mejoresps espacio + tu selección de juegos (letra de categoría y número del juego sin espacios) tal y como se indica en el siguiente ejemplo:
mejoresps A1B2C3D4E5F6G7H8I9J1K7L2M1



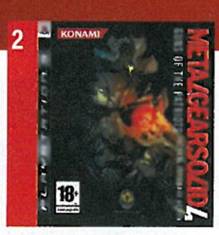


Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 1-3-2009.



MEJOR JUEGO DE PS3

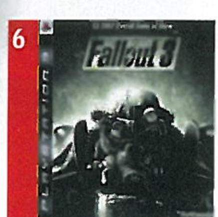


















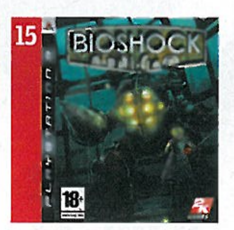






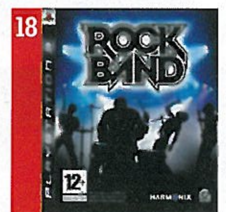




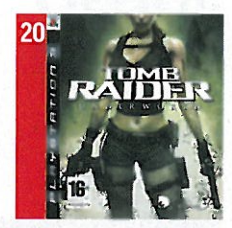














MEJOR JUEGO DE PSP









































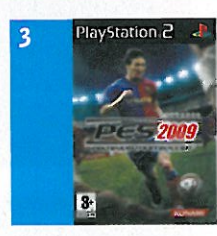




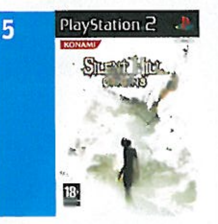
MEJOR JUEGO DE PS2

1 

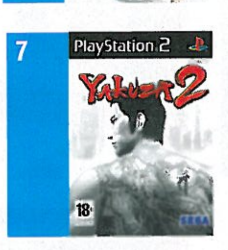
2 

3 

4 

5 

6 

7 

8 

9 

10 

11 

12 

13 

14 

15 

16 

17 

18 

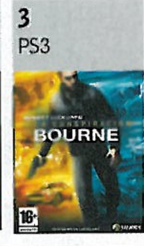
19 

20 

D MEJOR JUEGO **AVENTURA / ACCIÓN**

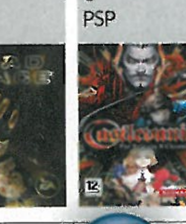
1 PS3


2 PS3


3 PS3


4 PSP

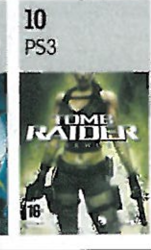

5 PS3

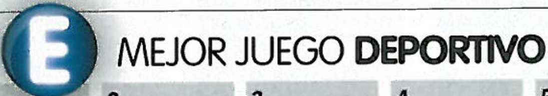

6 PSP



7 PS3


8 PS3


9 PS3 PSP PS2


10 PS3




E MEJOR JUEGO **DEPORTIVO**

1 PS3 PSP PS2


2 PS3 PS2


3 PS3 PSP PS2


4 PSP


5 PS3 PSP PS2


F MEJOR JUEGO **PLATAFORMAS / PUZZLE**



1 PS3


2 PS3


3 PSP

4 PSP


5 PSP

G MEJOR JUEGO **CONDUCCIÓN**

1 PS3

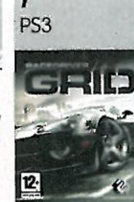

2 PS3 PSP


3 PS3


4 PS3


5 PS3 PSP PS2


6 PS3


7 PS3



8 PS3


9 PS3 PS2


10 PS3 PSP PS2




MEJOR JUEGO DE **LUCHA**

1 PS3



2 PS3



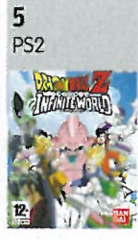
3 PS3



4 PS2



5 PS2



6 PS3 PSP PS2





MEJOR JUEGO **SHOOTER**

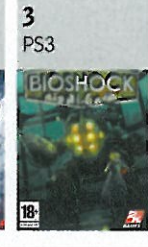
1 PS3



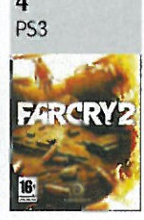
2 PS3



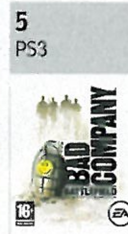
3 PS3



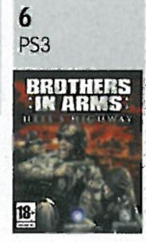
4 PS3



5 PS3



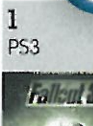
6 PS3





MEJOR JUEGO **RPG**

1 PS3



2 PS2



3 PSP



4 PSP



5 PS2



6 PS3





MEJOR JUEGO **PARTY GAME**

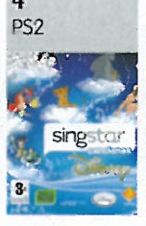
1 PS3 PS2




2 PSP




3 PS3 PS2



4 PS2



5 PS3 PS2



6 PS3



MEJOR JUEGO **ON-LINE**

1 PS3



2 PS3



3 PS3




4 PS3 PSP PS2



5 PS3 PS2



6 PS3 PS2



7 PS3



8 PS3



9 PS3

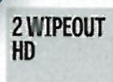


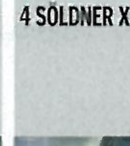
10 PS3 PSP PS2





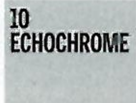
MEJOR JUEGO **DESCARGABLE DE PLAYSTATION STORE**









1 GTI CLUB +



2 WIPEOUT HD



3 RATCHET & CLANK: EN BUSCA DEL TESORO



4 SÖLDNER X



5 SUPER STREET FIGHTER II TURBO HD



6 THE LAST GUY



7 CRASH COMMANDO



8 BIONIC COMMANDO REARMED



9 PIXEL JUNK MONSTERS



10 ECHOCHROME

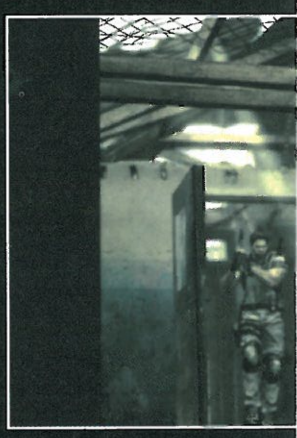


VERSIÓN BETA

Próximamente en tu consola









PS3

RESIDENT EVIL 5

CHRIS Y SHEVA SE ADENTRAN MÁS Y MÁS EN UN CONTINENTE AFRICANO «DIFERENTE»



PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY
A falta de conceptos revolucionarios, la saga seguirá ofreciendo toda la acción y diversión del capítulo anterior en alta definición.

A LA VENTA EN **marzo**

Ya sólo queda un mes. Sí, lectoras y lectores de esta publicación, el esperado momento de poner las manos encima a uno de los títulos que más expectación han creado en la hasta ahora corta historia de **PlayStation 3** ya está al caer. Concretamente será el día 13 de marzo cuando esto ocurra y nosotros, por ahora, ya hemos podido jugar hasta el final del tercer capítulo (aún no se sabe cuántos tendrá el juego final, pero lo que está claro es que cada uno de ellos es bastante largo, al estar dividido en varias secciones). Y aunque aún no os podemos contar todo lo que aparece en este recorrido por África de la mano de *Chris* y de *Sheva* (cosas de los embargos, pero os aseguramos que hay multitud de sorpresas), sí que estamos en posición de comentar alguno de los momentos más intensos de lo experimentado hasta ahora.

Nuevos peligros

El pueblo al que llegan los dos protagonistas, donde todo comienza y en el que son testigos de la ejecución en directo de uno de sus colaboradores, pronto queda atrás, mientras *Chris* y *Sheva* se introducen en una serie de cuevas subterráneas. Una nueva mecánica de juego es presentada aquí, ya que uno de los personajes tendrá que portar una linterna (que podrá dejar en el suelo en cualquier momento para empuñar un arma) debido a la oscuridad reinante. Lógicamente, todas estas secuencias de obligada cooperación serán mucho más divertidas cuando sea un segundo jugador controlado por un humano el que participe (bien a través de Internet o en la opción de pantalla partida).

Al final de este sistema de túneles llega un impresionante enemigo final, bautizado por los programadores como *Popokarim*. Un engendro volador con cabeza de murciélago y una especie de aguijón que pondrá las cosas difíciles. Como en casi todos los combates importantes que tienen lugar en ***Resident Evil 5***, la fuerza bruta no será el método más eficiente para acabar con estos «monstruitos»; cada uno de ellos requerirá de una rutina concreta, como emplear los barriles explosivos del mapeado para dañarles, usar minas de proximidad o, incluso, encerrar a uno de ellos en un horno para ver como se consume. Y es que, una cosa ›

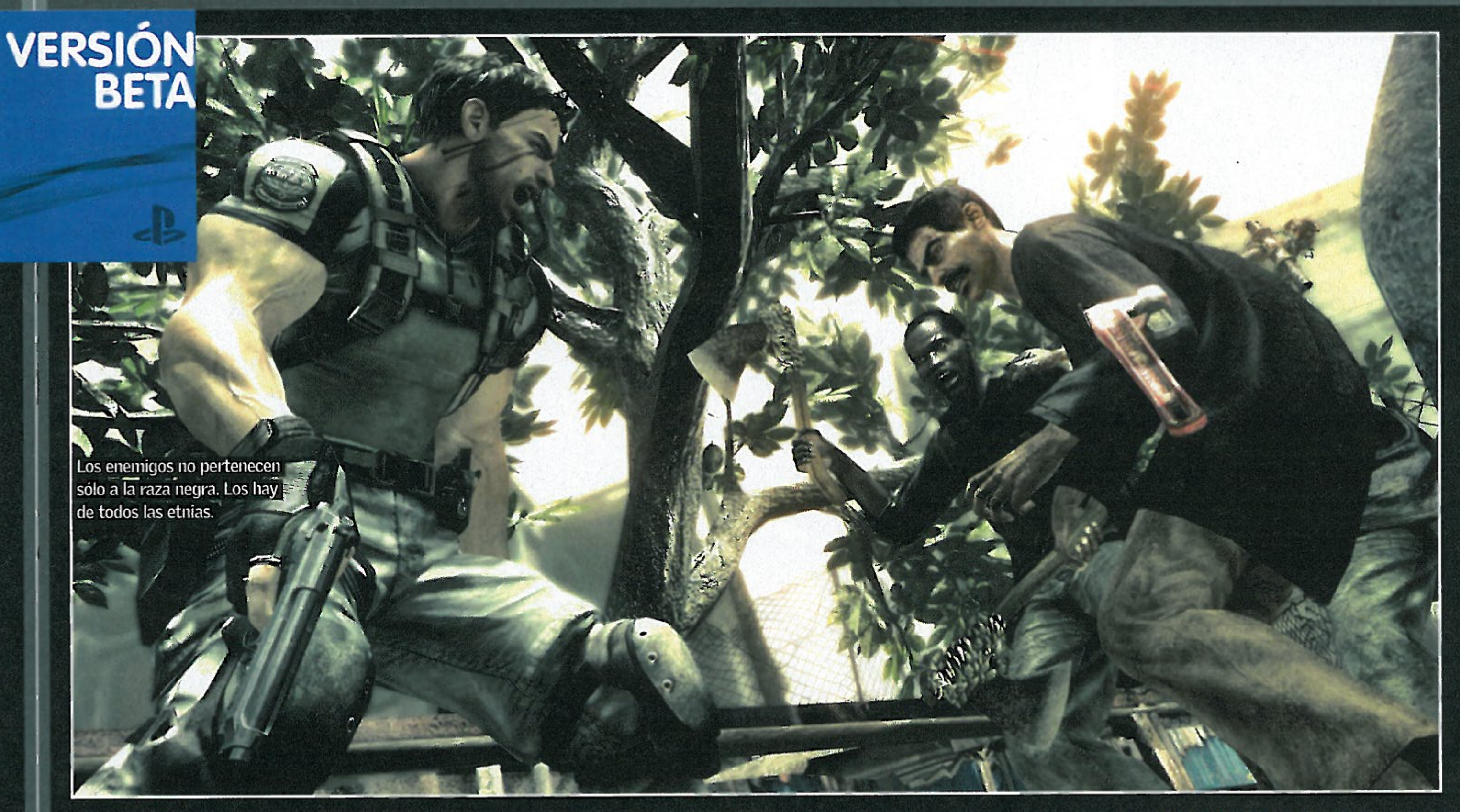
COMPAÑÍA **CAPCOM** | DESARROLLADOR **CAPCOM** | DISTRIBUIDOR **KOCH MEDIA** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES | www.residentevil.com



En la jungla. Parece que los animales autóctonos también han sucumbido a la extraña infección que asola el continente africano.

Una edición muy especial.

La edición especial y limitada del juego que se pondrá a la venta vendrá en una preciosa caja metálica e incluirá todo tipo de material adicional.


Los enemigos no pertenecen sólo a la raza negra. Los hay de todos las etnias.






Otro bicho. Esta especie de mezcla de murciélago e insecto indeterminado será otro de los «final bosses» que presenta el juego.

que sí que hemos notado es que la escasez de munición para las armas es mayor que en anteriores ediciones, y dado que esta vez son dos a compartir las balas, la cosa se puede poner peliaguda.

Acabado el combate contra el bicho volador, aparecerá en escena un viejo conocido de todos los *fans* de la saga. Se trata de El Gigante, que ya aparecía en el cuarto capítulo, y cuyo nombre lo dice todo. A partir de este instante, el argumento cambia de dirección para adentrarse en nuevos terrenos que, obviamente, no os vamos a desvelar, al menos de momento, aunque desde luego la poca variedad de localizaciones no será uno de los defectos del título de la ya afamada compañía **Capcom**.

Los enemigos finales deberán ser derrotados con estrategias concretas

Respetando la tradición

Otro apartado que queda patente tras nuestra experiencia con el juego es que el tándem formado por Jun Takeuchi (*Lost Planet*) y Masachika Kawata, máximos responsables de esta entrega, ha querido incluir todo tipo de referencias y detalles que han ido poblando las anteriores versiones de la veterana saga. Así, desde las diferentes hierbas curativas (y la posibilidad de combinarlas, con el efecto añadido ahora de que pueden curar a ambos protagonistas si se encuentra uno al lado del otro), hasta la posibilidad de romper cajas, pasando por el dinero que «sueltan» los enemigos abatidos (que servirá para comprar objetos) siguen presentes.

Algunas otras tradiciones, afortunadamente, han sido eliminadas, como la necesidad de encontrar una máquina de escribir para guardar partida. Ahora toda esta operación se realiza de una forma completamente automática. El mes que viene, el veredicto definitivo.







Esta especie de masa de tentáculos en movimiento es Uroboros, uno de los enemigos finales del juego.



» **Apunta a la entrepierna.** Como en la anterior entrega de la saga, los enemigos reaccionan de forma diferente según el lugar de su cuerpo en el que reciban el impacto de las balas.



LOS OTROS RESIDENT



Resident Evil Survivor (PSone). En el año 2000, la 32 bits de Sony recibió este juego de acción en primera persona que podía ser controlado con la pistola de Namco, la GunCon. Se desarrollaba en una isla infestada de zombis.



Resident Evil Dead Aim (PS2). Los desarrolladores de Cavia crearon en el año 2003 este «spin-off» de la saga cuya trama giraba en torno a un crucero y a una investigación secreta. También podía ser controlado con la pistola de Namco.



Resident Evil Outbreak (PS2). A los creadores de Capcom se les ocurrió llevar la jugabilidad de la saga al terreno On-line, con un modo cooperativo para cuatro jugadores. Desgraciadamente en Europa nos llegó sin esta innovación en 2004.



Resident Evil Outbreak File #2. Poco después llegó la secuela del anterior, que mostraba a los mismos ocho protagonistas en nuevos escenarios. Esta vez, la opción de juego On-line sí que llegó a Europa.

claves

1 Las famosas «cuentas atrás» de la saga también están presentes en esta quinta entrega. Si no quieres descubrir cómo acaban, será mejor que cumplas los objetivos a tiempo.



2 Por ahora ya hemos visto dos vehículos que pueden ser manejados por los protagonistas en el juego: el jeep y la lancha motora, ambos equipados con armas estacionarias. Esperemos que haya alguno más.



VERSIÓN BETA

Aunque seas un Don, vas a tener que mancharte las manos de sangre para arrebatar a las Familias rivales sus tinglados.

PS3

EL PADRINO II

UNA ADAPTACIÓN LIBRE Y DIVERTIDA DE LA SEGUNDA PELÍCULA DE LA TRILOGÍA

PRIMERA IMPRESIÓN



NEMESIS
Podría ser mas fiel respecto a la película, pero lo compensa con una mecánica tan divertida como profunda. Me tiene viciado.

A LA VENTA EN **abril**

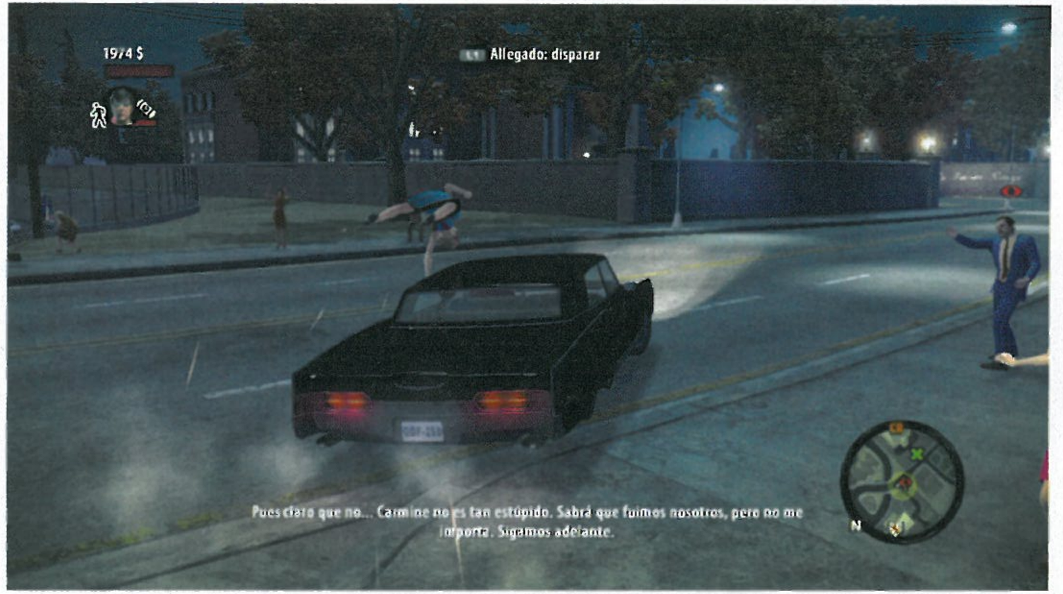
Con el primer videojuego de *El Padrino*, **EA** no escatimó en gastos. Se recreó con todo lujo de detalle el reparto del filme de Coppola así como las escenas y diálogos más recordados. Pero el juego, aunque gozó de cierto éxito, no alcanzó el impacto deseado. Probablemente porque muchos jugadores no querían repetir lo que ya habían visto en la película. Quizás por eso, en esta adaptación de la segunda película de la trilogía, **EA Redwood Shores** se ha tomado unas libertades argumentales que pondrán los pelos de punta a los seguidores de *El Padrino*, pero a cambio ha enriquecido la jugabilidad del producto, asi como la libertad de acción y el componente estratégico. Todo con la intención de hacer realidad el lema «Actúa como un mafioso, piensa como un Capo».

De Cuba hasta NY y Miami

La acción arranca con el encuentro de Michael Corleone (con rostro ficticio, **EA** sigue sin contar con los derechos de Al Pacino) con Hyman Roth (Lee Strasberg) en La Habana, un día antes del triunfo de la revolución castristra. Allí, en plena revuelta, tendrás tu primer contacto con el juego y serás ascendido al rango de Don, al cuidado de los negocios de los Corleone en NY. ¿Que implica ésto? Que además de desarrollar los mismos objetivos que en el primer juego (combatir al resto de las Familias, apropiarte a sus negocios, extorsionar comerciantes y ganar poder), tendrás la ocasión de reclutar sicarios especializados (desde dinamiteros a pirómanos, pasando por ladrones y asesinos) y encomendarles misiones, coordinando tus negocios desde un coquetuelo menú en 3D con una vista aérea de NY, y posteriormente de Miami, el nuevo territorio a conquistar por los Corleone.

Las mejoras frente al anterior Padrino son rotundas, tanto en los gráficos como en el control y la mecánica, más divertida y profunda (los parámetros y las circunstancias que se nos presentan son tan numerosas que cada partida será distinta). Además incorpora un On-line para 16 jugadores que traslada la carga estratégica y contundente violencia del modo Campaña al mundo de los piques multijugador. Es hora de demostrar que los españoles somos los mejores mafiosos.

COMPAÑÍA **ELECTRONIC ARTS** | DESARROLLADOR **EA REDWOOD SHORES** | DISTRIBUIDOR **EA** | GÉNERO **SIM. DE MAFIOSO** | JUGADORES **x16** | http://www.ea.com/godfather2







Los tentáculos de la mafia.

Desde este menú en 3D podrás gestionar tus negocios y asignar objetivos a tu creciente tropa de asesinos y matones.

» **Ligoncello.** Algunos detalles recuerdan al juego de Scarface, como la opción de ligar, y soltar groserías a las señoras.

EL MÉTODO STRASBERG. Al igual que en la anterior entrega, EA ha resucitado a parte del reparto de El Padrino II. No han podido fichar a Al Pacino, pero sí están Robert Duvall, John Cazale... e incluso Lee Strasberg (en la foto). Lo del flashback con el joven Vito Corleone (Robert De Niro) es improbable.

claves

1 En El Padrino II volveremos a utilizar la fuerza bruta y las amenazas para extorsionar a todo bicho viviente. Usa el sensor de Sixaxis para arrojar a la gente por la azotea. Así es la mafia, amigos.

2 Conscientes de que no iban a poder evitar el PEGI +18, en EA se han desmelenado, y además de violencia, en el juego vamos a encontrar desnudos parciales y otras picanteces. ¡Ay mamá!

VERSIÓN BETA

THE CHRONICLES OF RIDDCK
ASSAULT ON DARK ATHENA

PS3

¿CUÁL ES LA PERSONA REAL QUE MÁS SE PRODIGA EN JUEGOS ESTE AÑO?

PRIMERA IMPRESIÓN

J. TONES
Vin Diesel, uno de los iconos del cine de acción reciente, es el protagonista absoluto de esta aventura en primera persona a la que aún le vemos detalles por pulir.



Curiosa la carrera de Vin Diesel en el panorama de los videojuegos. Jugador confeso, poco reconocido corresponsable de la fiebre por el cochazo tuneado que ha invadido tantos *Need For Speed* y derivados, omnipresente este año en el sector gracias a este ***Riddick*** y al controvertido *Wheelman*... Diesel está decidido a dejar su huella en el sector y se implica a fondo en los juegos basados en su filmografía. Renderiza su calvorota, dobla con su sepulcral e inquietante voz a los héroes y se asegura de que respeten el espíritu de las películas.
Riddick es sin duda uno de sus personajes más carismáticos, aunque sea... por su inexpresividad. Uno de los últimos furyanos, experto en el mortífero arte marcial de Kali y con unos ojos modificados quirúrgicamente y que le permiten ver en la oscuridad, Riddick es una máquina de matar que va sembrando el caos por un universo en guerra que se ha descrito en las películas *Pitch Black*, *Las Crónicas de Riddick* y *Dark Fury*, así como en el juego *Escape from Butcher Bay*, en el que está el origen de este ***Dark Athena***. Originariamente planteado como un lavado de cara para la última generación de consolas de aquel FPS mugriento y tenebroso exclusivo de Xbox, ha acabado prolongando su radio de acción, y aparte de una precisa revisión de *Butcher Bay* a la que no hemos tenido acceso aún, este ***Dark Athena*** ofrece una aventura completamente nueva en una inmensa estación espacial de la que Riddick debe escapar. Ésta sigue las directrices gráficas de *Butcher Bay*: acción en primera persona, con un importante papel para el sigilo y la ocultación, para lo que vendrá sin duda de perlas la visión nocturna de Riddick. La beta que hemos probado tiene una estructura líneal, y tras unas horas con Riddick en clara inferioridad de condiciones balísticas, hacen su aparición las armas de fuego: aún no estamos seguros de que al espíritu canalla y brutal del personaje le siente bien el armamento pesado.
Lo que sí pinta bien es el multijugador. Hasta 12 jugadores en los modos habituales, más dos exclusivos: *Pitch Black* (un grupo de mercenarios contra Riddick en la oscuridad) y *Butcher Bay Riot* (con los jugadores divididos en Mercenarios, Guardias y Prisioneros).

COMPAÑÍA **ATARI** | DESARROLLADOR **STARBREEZE STUDIOS** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **FIRST-PERSON SHOOTER** | JUGADORES **x12** | www.riddickgame.com









Para salvar determinados obstáculos, Riddick puede balancearse por cornisas o subir y bajar por escaleras.



With these hands. En el tramo inicial del juego, Riddick deambula armado apenas con sus manos y algunos objetos afilados. Por cierto: ¿no os parece que este asno debería tener unas zarpas algo más viriles?









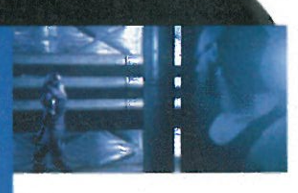


Cuchillería fina. Estas «amanosas» cuchillas dentadas, los ulaks, son el segundo objeto mortífero que Riddick consigue al inicio del juego. El primero es un puntiagudo pasador de pelo con el que agujerea unas cuantas tráqueas. Este Riddick, todo un MacGyver del futuro...

claves

1 El juego respeta los diseños sucios, semiorgánicos y muy deudores del estilo del artista H.R. Giger presentes en las dos películas de Riddick en imagen real: Pitch Black y Las Crónicas de Riddick.

2 El jugador puede escoger entre hacer que Riddick se deslice entre las sombras aprovechando las propiedades de su útil visión nocturna, o bien lanzarse al ataque frontal contra los enemigos.



VERSIÓN BETA

AFRO SAMURAI

PS3

AMBIENTACIÓN ORIENTALOIDE PARA UN HACK'N SLASH ULTRASANGRIENTO

PRIMERA IMPRESIÓN



J. TONES

Exceso, exceso y exceso. De colorido, de violencia, de palabrotas, de referentes y de homenajes a los géneros de toda la vida. Una gozada excesiva.



Prácticamente desconocida en nuestro país, *Afro Samurai* es una miniserie manga y un anime de cinco episodios que obtuvo cierta consideración de culto por su espectacular y paródico uso de la violencia, y sobre todo por su macedonia de influencias, que van desde el cine japonés de samuráis a, sobre todo, el cine *blaxploitation*: las películas norteamericanas de serie B protagonizadas en los setenta por actores de raza negra, con atronadora banda sonora *funk*, abundantes dosis de sexo y tiroteos y, sobre todo, peinados imposibilísimos y moda discotequera de extrarradio.

¿Cómo encaja semejante influencia en un juego de artes marciales? Pues... nada mal. Las artes marciales fueron una poderosa presencia en la *blaxploitation*, y este ***Afro Samurai*** está claramente modelado tras la imagen y el espíritu de Jim Kelly, coprotagonista de *Operación Dragón* y tan preocupado por la laca como por las patadas voladoras. La voz de Samuel L. Jackson, que ya participó en el doblaje de la serie original, da la puntilla definitiva para la avalancha de violencia *groovy* que propone este juego de **Surge**.

Afro Samurai es un juego de acción incesante, un *hack'n slash* en 3D pero de espíritu muy clásico, en el que nuestro héroe busca venganza por la muerte de su padre con la ocasional ayuda de su enigmático compañero Ninja Ninja. Los controles son sencillos: ataque fuerte y lento, ataque ligero y rápido, bloqueo y un buen número de combos que permiten dar algo de variedad en el combate. A todo ello se suma un *Focus* que permite realizar sangrientas y espectaculares ejecuciones que parten a los enemigos en dos o hacen finas lonchas con los adversarios.

Sin embargo, lo más atractivo de ***Afro Samurai*** está en su estética de *cel shading* hiperviolento: resulta curioso ver cómo los personajes, de abierto diseño *cartoon* sangran a borbotones y exhiben sus órganos internos despreocupadamente. Un curioso equilibrio entre el *gore* extremo y la estética manga, reforzada por los guiños al cine de acción, samuráis y *kung fu* de los setenta, y cuya única pega posible, que no hemos podido dilucidar con la muy primitiva beta de *preview* que hemos probado, es si el festival de higadillos compensará un desarrollo posiblemente repetitivo y un sistema de combate no muy complejo. El mes que viene veremos.

COMPAÑÍA **NAMCO BANDAI** | DESARROLLADOR **SURGE** | DISTRIBUIDOR **ATARI** | GÉNERO **HACK'N SLASH** | JUGADORES | www.bloodisbeautiful.com



Desde el mismo principio del juego comenzarás a rebanar a tus enemigos en finos filetitos.

Galería de elementos de cuidado. Desde el propio protagonista y su compañero Ninja Ninja, ambos con voz de Samuel L. Jackson, hasta cada uno de los final bosses que el héroe va encontrando, todos los personajes tienen genuino carisma barriobajero.

claves

1 Al activar el focus con el gatillo izquierdo, si se mantiene suficiente tiempo, la espada de Afro Samurai comienza a brillar, activándose la posibilidad de partir a los enemigos en pedacitos.

2 Uno de los homenajes más llamativos y conseguidos al cine de explotación de los setenta y al que Afro Samurai guiña el ojo sin cesar, son las continuas y jocosas pantallas partidas.

¿Qué sucede? Lo normal: estamos disparando a sprites 2D. Listillos, no os asustéis que esto hace 10 años era la norma.

PS3

EAT LEAD THE RETURN OF MATT HAZARD

POCAS VECES UN FUTURO TÍTULO DE CULTO HA SIDO TAN EVIDENTE

A LA VENTA EN marzo

PRIMERA IMPRESIÓN



EL HOMBRE ELEFANTE
Los autores de Dead Head Fred para PSP nos sorprenden con un juego de acción disparatado y cargado de referencias.

Ya no hace falta incidir en todo el fenómeno que ha suscitado en Internet la aparición de una franquicia falsa para promocionar el nuevo juego de **Vicious Cycle**: *Matt Hazard* se ha ganado por méritos propios la figura de mito. Durante el primer contacto, nos fascinó su sentido del humor, cargado de referencias a la industria del videojuego, pero tras conocer más detalles y disfrutar de nuevos niveles, descubrimos que esa era la razón de ser de *Eat Lead The Return Of Matt Hazard*: desde enemigos finales que emulan a un héroe de juego de rol japonés, enemigos bidimensionales al más puro estilo *Wolfenstein* o directas alusiones a *Super Mario*. Una disparatada vorágine que se apoya en un juego de acción muy tradicional, donde tendremos que encontrar la cobertura correcta para ganar a los enemigos mediante el posicionamiento (ya que siempre, siempre nos superarán en número). Aunque el sistema de juego pueda parecer poco estable, enviar a *Matt Hazard* al punto exacto del escenario donde queramos resguardarlo resulta más sencillo e intuitivo que en muchos otros juegos del mismo género. No obstante, la columna vertebral de *Eat Lead The Return Of Matt Hazard* sigue siendo su disparatada premisa, que justifica la mezcla de enemigos y situaciones (desde *zombies*, a marines especiales, pasando por *sprites* o vaqueros) hilvanando una de las historias más desternillantes y auto-conscientes jamás vistas. Creednos: sólo el diseño de armas (como la pistola de agua...) o algunas líneas de diálogo justifican las carencias que se puedan encontrar relacionadas con la producción.

Sentido del humor único y un guión que pide reconocimiento a gritos

COMPAÑÍA **D3 PUBLISHER** | DESARROLLADOR **VICIOUS CYCLE** | DISTRIBUIDOR **VIRGIN PLAY** | GÉNERO **ACCIÓN** | JUGADORES 1 | www.eatleadvideogame.com/

claves

1 El sistema de juego se inspira en los títulos más populares de esta generación. Las menciones son constantes, incluso parodiando su propia mecánica, como este jefe final inspirado en un J-RPG.

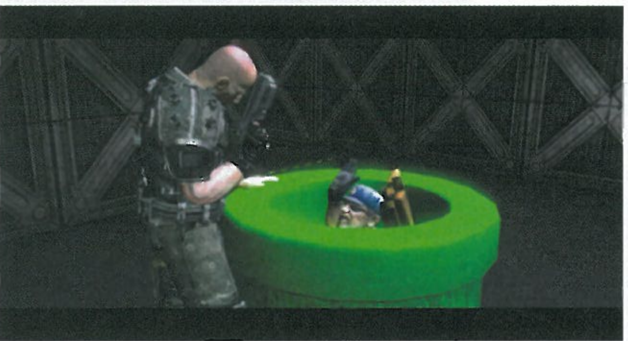


2 Vicious Cycle han sido premiados en su anterior trabajo a mejor guión en un videojuego en 2007. Eat Lead promete una nueva ronda de humor negro y escatología de la buena.

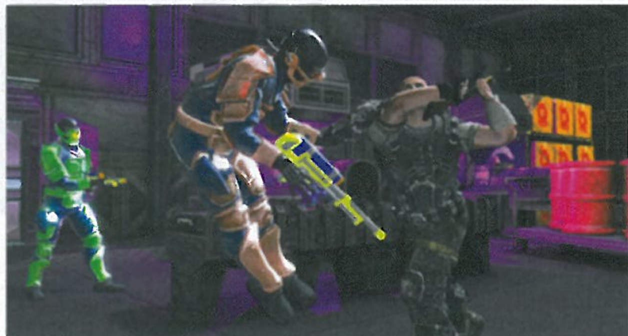














El desarrollo de Eat Lead se basa en el sistema de coberturas de títulos como Dark Sector o Uncharted.







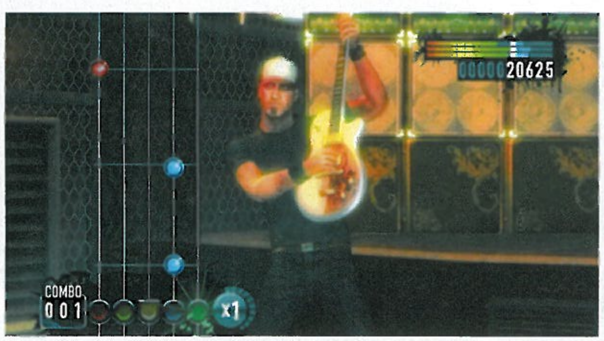
El héroe que nunca existió. Una de las claves de Eat Lead ha sido todo el trabajo de marketing viral previo a su presentación oficial. Desde imágenes de videojuegos ficticios de generaciones pasadas a tráilers en los que Matt Hazard se encontraba en un estado lamentable en su propia casa, antes de protagonizar Eat Lead.







» Will Arnett. Será la voz de Matt Hazard durante la aventura. Quien lo conozca de la serie de culto *Arrested Development* tendrá un motivo extra para contar los días.





Chunda-chunda. Como en Rock Band y la última entrega de Guitar Hero, la batería es el instrumento más atractivo del juego. Lo cual hace todavía más inexplicable la decisión de Konami de no sacar el instrumento en Europa.

Sudor y purpurina. El aspecto gráfico de Rock Evolution prescinde de los rasgos caricaturescos y bienhumorados de sus competidores, lo que deja bien claras las intenciones de Konami: hacer un simulador de rock serio.

ROCK REVOLUTION

41 CANCIONES, CASI NINGUNA ORIGINAL... ¿PUEDE KONAMI PLANTAR CARA A ACTIVISION Y ELECTRONIC ARTS?

PS3

COMPAÑÍA **KONAMI**
DESARROLLADOR **SAVAGE ENTERTAINMENT**
DISTRIBUIDOR **KONAMI**
GÉNERO **MUSICAL**
JUGADORES
www.konami-data.com/rockrevolution

Reconozcámoslo: está claro que este ***Rock Revolution*** nace como un intento de **Konami** de atraer a los muchos fans de *Rock Band* y *Guitar Hero* que no tienen bastante con los varios cientos de canciones que están disponibles para sus juegos e instrumentos. Pero también es cierto que si hay alguien que merezca ordeñar su parte de la vaca, es **Konami**: ellos fueron los que inventaron y definieron el género *bemani* con títulos que apenas se jugaron en Occidente como *Beatmania*, *GuitarFreaks* y *DrumMania*. Por tanto, como *Rock Band* y *Guitar Hero* son esencialmente *bemanis* adaptados al gusto occidental, **Konami** hace bien en reformular el estilo clásico del género retomando la infernal dificultad de sus primeros *bemanis*. En efecto, ***Rock Revolution***, al menos en la beta que hemos probado, es extremadamente exigente incluso en sus niveles de dificultad más bajos. Podemos asegurar que tocar una guitarra en el Modo Experto de ***Rock Revolution*** es mucho, mucho más complicado que tocar una guitarra de verdad. «Satrianis» interactivos, esta es vuestra oportunidad de demostrar de qué pasta estáis hechos...

Rock Revolution no sólo es sumamente difícil: también tiene una serie de obstáculos extra para el jugador medio. Primero, y más importante: **Konami** no lanzará en Europa la batería del juego (su único instrumento exclusivo, ya que para las partes de guitarra, bajo y micro pueden usarse instrumentos pertenecientes a otros juegos). Barato, sí, pero delata cierta pereza por parte de **Konami** que se traduce, en el propio juego, en un *tracklist* compuesto casi exclusivamente de versiones y un aspecto gráfico algo anodino.

Un modo de composición permitirá crear canciones

PRIMERA IMPRESIÓN

J. TONES
Estilo más serio y dificultad increíblemente más exigente para un *bemani* que quiere recuperar los orígenes del género.



A LA VENTA EN marzo

claves

1 Independientemente de la calidad del instrumento (que no hemos probado... ni posiblemente lo hagamos), los distintos parches de la batería están estructurados de forma novedosa... y compleja.



2 Ni tugurios infectos ni locales de ensayo: todos los conciertos de Rock Revolution tienen lugar en mastodónticos escenarios, glamourosos y llenos de pirotecnia, efectos... y poco rock genuino.



3+
www.pegi.info

LOCOROCO 2

UNA FORMA DISTINTA DE JUGAR CON TU PSP

Los LocoRoco han vuelto. Inclina y sacude su planeta con los botones L y R. Divídelos y vuelve a juntarlos con el botón "círculo". Así de fácil, con sólo tres botones salvarás su mundo de los malvados Moya, que en esta entrega han aprendido a cantar y amenazan con absorber la vida y el color de todas las criaturas.

Sólo para PSP.

LocoRoco.com

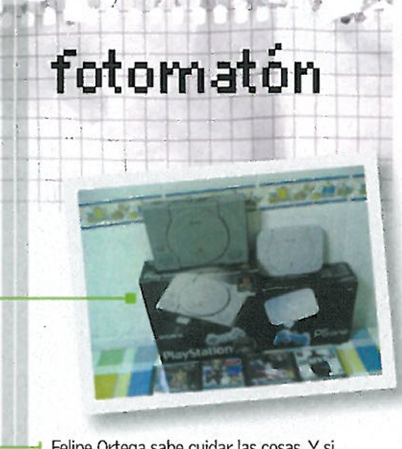


PSP
PlayStation®Portable

BUZÓN

Envíanos las fotos de tus récords, de tu mascota con tu PSP, de tu viaje a Japón, de tu PS3 recién comprada...
¿Has encontrado un fallo en nuestras páginas? ¡Envíanoslo!
¿Qué te gustaría cambiar o mejorar de la revista?
Envía tu carta a **Playstation Revista Oficial (Buzón) c/O'Donnell, 12 28009 Madrid** o al e-mail **ps@grupozeta.es**

fotomatón



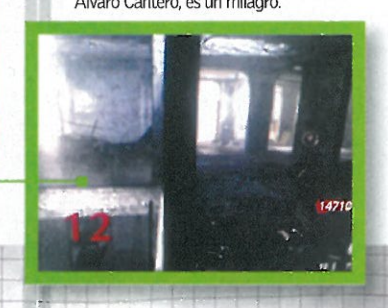
Felipe Ortega sabe cuidar las cosas. Y si no lo creéis, mirad el aspecto de esta PlayStation, comprada en 1995.

Arturo Martínez se propuso conseguir el 100% de trofeos de Resistance 2 y vaya si lo ha hecho. Ahora, ¡a por Killzone 2!



El Récord del mes

Superar una oleada de zombis nazis es un logro... llegar a la oleada número 12, como Álvaro Cantero, es un milagro.



La nueva inteligencia artificial

ANTONIO AFONSO SÁNCHEZ.
VÍA E-MAIL.

Muy buenas. Es la primera vez que escribo a la revista, pero no es para menos. La transformación que han sufrido muchísimos juegos con el aumento de la dificultad es ahora más visible en todos o casi todos. Ha sido lo que muchos seguidores de las consolas de **Sony** hemos esperado desde hace algunos años, y parece que se va a hacer realidad. Me encanta particularmente la dificultad, ya que un mismo juego donde tengas que matar a muchos rivales de distinta fuerza y que los matemos con la misma facilidad llega a resultar bastante aburrido. Pero ahora es distinto y cuesta muchísimo más con cada uno (digo en el caso de *Killzone 2*) uno de los mejores juegos que he visto hasta ahora, y con una dificultad impresionante donde para matar a un solo *helghast* te las veas y te las deseas.



Aprendamos idiomas y disfrutemos de los RPG

JOSÉ LUIS.
VÍA E-MAIL.

El otro día adquirí un par de juegos para **PSP**: *S.W.A.T.* y *Disgaea: Afternoon Of Darkness*. Aunque el primero me defraudó un poco, me ocurrió todo lo contrario con el segundo; pero vamos al tema. Los dos juegos tienen la opción de sonido e idioma en japonés o inglés y la gente, por regla general, piensa «si no está en castellano, no me lo compro». Yo sé un poquito de inglés y *Disgaea* me parece un juego sensacional. España es un país con uno de los mayores índices de piratería, por eso, mucho desarrolladores no se molestan ni en traducir algunos juegos. Tenemos lo que nos merecemos y si los amantes de los RPG quieren disfrutar del rol puro y duro, tendrán que ponerse las pilas a la hora de aprender idiomas.



Silent Hill Homecoming. El juego de Konami sigue fiel a los cánones del Survival Horror.



Silent Hill Homecoming: el auténtico Survival Horror

JAVIER MARTÍN SANCHEZ.
VÍA E-MAIL.

Silent Hill Homecoming sigue siendo fiel a sus orígenes, cosa que no sucede con otros *Survival Horror*. Sobre todo, la principal diferencia es el mantenimiento de aspectos como el control, el sistema de guardado, aunque no deja de tener reformas como el sistema de combate por ejemplo. Yo pienso que será el mejor *Survival* de nueva generación, al menos para los *fans* más acérrimos de este género, que se está enfocando en la acción como ocurre, sin ir más lejos, con el aclamado *Resident Evil 5*.

El resto del catálogo del género está repleto de buenos títulos, pero se les debería considerar algo así como *Survival Action*, como son *Dead Space* o *Resident Evil 5*. Estos *Survival Action* sirven para aumentar el público del género, pero no acaban de convencer a los más puristas. Con la saga *Resident Evil* tenemos el ejemplo perfecto, deberían sacar *remakes* para la nueva generación.

En definitiva, los más puristas quedamos satisfechos con *SH Homecoming*, y le damos las gracias a **Konami** por seguir siendo fiel a esta saga; esperemos que no cambie de estilo como le ha sucedido a **Capcom**.

«Ahora, el género del terror podría considerarse "Survival Action"»

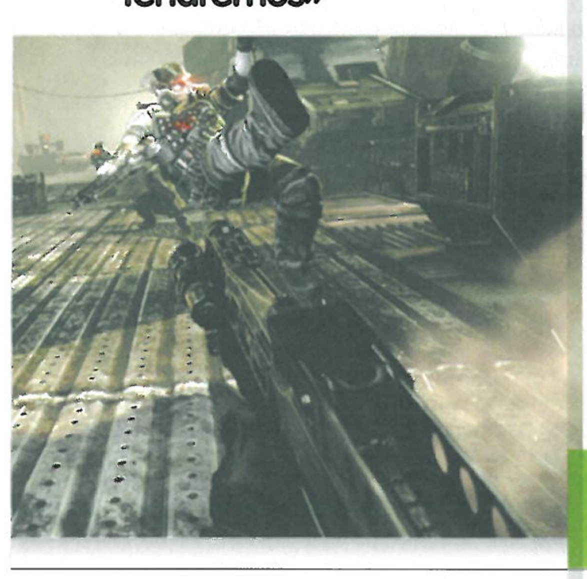
Sobre el análisis de Killzone 2

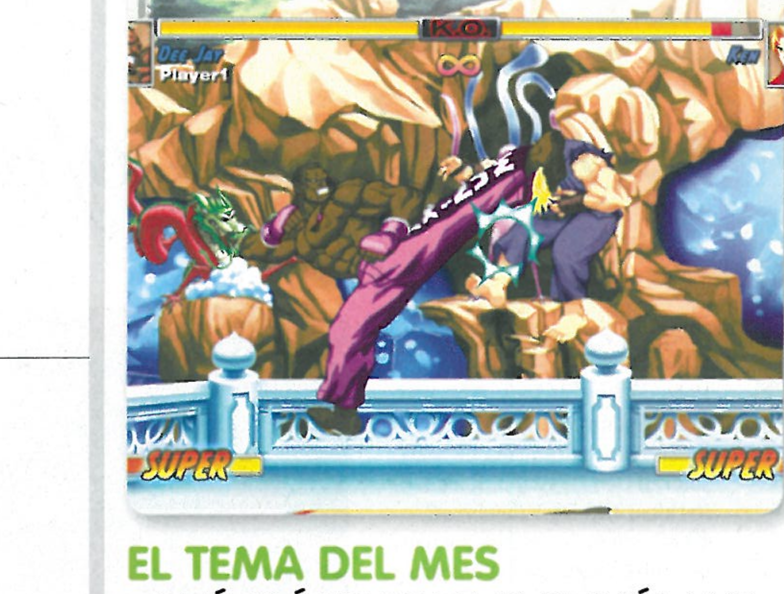
JORGE MARTÍN-AMBROSIO.
VÍA E-MAIL.

Soy un lector asiduo de vuestra revista porque la considero una buena fuente de información que se apoya en argumentos sólidos. Pero después de leer el análisis de *Killzone 2* de vuestro número de febrero empiezo a pensar que estaba equivocado. La razón de mi cambio de opinión es el comentario que aparece en la valoración total del juego : «Le daría un 9,7 si no supiera que *Killzone 3* lo superará de calle.» Mi enfado, por así decirlo, no es debido a la nota

dada al juego, sino a la argumentación que dais para otorgársela. Tal argumento es el más absurdo que he escuchado o leído en mucho tiempo para justificar algo, ya que de ser así, todo lo que rodea el mundo de los videojuegos debería ser valorado a la baja puesto que siempre se espera que el futuro sea mejor. Sin embargo y en mi humilde opinión hay que valorar las cosas por lo que son en el momento que lo son. El mundo de los videojuegos está lleno de grandes fiascos y es por cosas como predecir que algo va a ser bueno solo por que se llame «X» o lo elabore la compañía «Y» por lo que muchos «juegazos» al final han sido «jueguecitos», pero con muy buenas críticas, ya que se suponía que iban a ser muy grandes. Recordad que hay que disfrutar lo que tenemos y no pensar tanto en lo que podríamos llegar a tener.

«Hay que disfrutar con lo que tenemos y no pensar en lo que tendremos»





EL TEMA DEL MES

¿QUÉ CLÁSICOS TE GUSTARÍA VER EN PLAYSTATION NETWORK?

Clásicos de la primera PlayStation

RAMÓN MARTÍNEZ. VÍA E-MAIL.

A todos nos gustaría que volvieran algunos de los clásicos que se quedaron en nuestra antigua **PlayStation**. Entre ellos voy a nombrar los que más me han marcado y siguen marcando por su gran repercusión en las sagas que están actualmente en el mercado.

1- *Resident Evil 1, 2 y 3*: Desde que comenzó en 1996 nos ha tenido a base de saltos del sillón fortaleciendo nuestros glúteos. ¿Para qué ir al gimnasio? Que cuelguen estos juegos en la **PS Store**. Si consigues tener la saga completa te enterarás mejor de ese ansiado *RE5* que tanto nos tiene en ascuas, pero ahora más sabiendo que vuelve *Wesker*...

2- *Metal Gear Solid*: ¿Cómo nos puede hacer esto **Sony**? ¿Cómo ponen en descarga directa *Metal Gear* en la **PlayStation Store** de Japón y en la Europea no? Bueno, pues estaría bien que pusieran este clásico en la **Store** para poder pillar mejor las secuelas de *Metal Gear*. Además, *Shadow Moses* marca un antes y un después en este videojuego y es un elemento clave.

3- *Final Fantasy 7, 8, 9*... Bueno, puestos a pedir...

Algunos de mis favoritos ya han salido, otros son muy «raritos» para hacerlo

JOHNNY ARCADE. VÍA E-MAIL.

Después de varios años pidiéndoselo a «San **Capcom**», finalmente se ha lanzado un *remake* de *Super Street Fighter 2 Turbo*... aunque inexplicablemente lo esté disfrutando medio mundo mientras nosotros esperamos de brazos cruzados...

A la mente me vienen algunos títulos jugados en recreativa que, si bien ahora me parecerían de lo más cutre, de buenas a primeras firmaría ahora mismo adquirirlos todos en el caso de que apareciesen versionados en **PlayStation Store** o, por qué no, en forma de *remake* en plan *Bionic Commando* (no el *Rearmed*, el *remake* que no ha salido todavía).

Entre todos esos clásicos jugaría horas y horas a *Xain'd Sleena* de **Technos**, a la saga *Double Dragon* (bueno, sólo al primero y al segundo), a *Sunset Riders*, a cualquier *King Of Fighters* siempre y cuando tuviera opciones para jugar *On-line*... y ya puestos, jugaría a todas esas «frikadas» casi desconocidas que todos hemos guardamos en un rincón de nuestra memoria «jugona»: *Kid Niki Radical Ninja*, *Wardner*, *Slap Fight*, *Shao-Lin's Road*... Me estoy dando cuenta de que he pasado demasiada infancia en los salones recreativos...

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº 99

«Ya has podido probar Killzone 2. ¿Crees que está sobrevalorado o de lo contrario piensas que es el mejor *shooter* de la historia?»

TÚ PUNTÚAS

Si quieres dar tu opinión sobre los juegos que han aparecido comentados en nuestras páginas y crees que merecían otra puntuación esta es tu oportunidad.



PRINCE OF PERSIA
ADRIÁN ARMAS CUÉLLAR
VÍA E-MAIL

El juego de aventuras/accion por excelencia. Muy buena historia, buenos graficos y un personaje con tintes un poco chulescos hacen de éste título una buena referencia para el género. Con POP he vuelto a creer en estos juegos. Solo tiene un pequeño fallo: nunca mueres.

9,5



DEAD SPACE
JOSÉ LUIS
VÍA E-MAIL

Hacía muchos años que no pasaba tanto miedo con un juego en mi cuarto a la 01:15 de la madrugada... y nunca lo había hecho con un juego en alta resolución, claro. Dead Space transmite sensaciones que se pueden resumir en un solo sentimiento: MIEDO.



9,4



KILLZONE 2
J. A.
VÍA E-MAIL

Está a años luz de cualquier otro juego del mismo género en todos sus apartados, desde su impresionante motor gráfico, nunca visto en una consola, hasta su genial desarrollo, que alterna todo tipo de situaciones sin dar un respiro. KZ2 es el FPS perfecto.

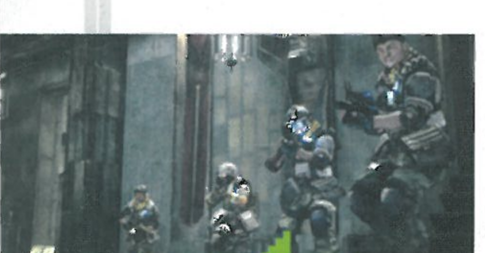
9,9

BUZÓN

Consultorio oficial



Enviad vuestras consultas a:
Playstation Revista Oficial
C/O'Donnell, 12 28009 Madrid
Escribe «Consultorio Oficial» en una esquina del sobre
O manda un e-mail a:
ps@grupozeta.es
Indicando como asunto:
«Consultorio Oficial»



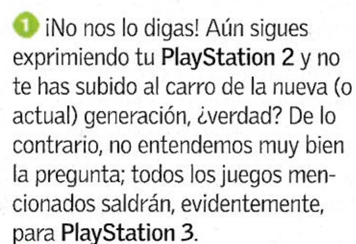


Parece que fue ayer cuando vimos aquel impresionante tráiler de Killzone 2... ¡y fue en 2005! Cuatro años después, Guerrilla ha creado el mejor *shooter* de los últimos tiempos y ha superado gráficamente a todo lo visto en la actual generación.



Gran Turismo en PSP

Hola, me llamo Álex y estas son mis preguntas:
❶ ¿En qué plataforma de Sony saldrán God Of War 3, Tekken 6, Resident Evil 5 y Wheelman?
❷ ¿Es cierta la noticia que hay por Internet de que saldrá una versión de Gran Turismo 4 para PSP?
❸ ¿Qué juegos me recomendáis para jugar On-line en PS3 y PSP?
❹ ¿Hay algún Timesplitters para PSP?
ÁLEX LOZANO ROMERO, VÍA E-MAIL.



Street Fighter IV. La saga de Capcom regresa por la puerta grande.

❶ ¡No nos lo digas! Aún sigues exprimiendo tu **PlayStation 2** y no te has subido al carro de la nueva (o actual) generación, ¿verdad? De lo contrario, no entendemos muy bien la pregunta; todos los juegos mencionados saldrán, evidentemente, para **PlayStation 3**.
❷ Según **Sony C.E.** y **Polyphony**, esa noticia es cierta desde finales de 2004, cuando la portátil de **Sony** llegó al mercado japonés. En la feria *Tokyo Game Show* donde se mostró **PSP** antes de su aparición también se desveló que uno de los títulos que se lanzarían junto a la máquina sería *Gran Turismo Portable*. Han pasado más de cuatro años y aún seguimos esperando... De hecho, nosotros ya lo damos por perdido.
❸ Con **PS3** puedes disfrutar durante meses con juegos como *FIFA 09*, *Killzone 2*, *Call Of Duty: Modern Warfare* y *Street Fighter IV*. La lista se reduce considerablemente en el caso de **PSP**, pero no por ello significa que te lo vayas a pasar mal. Con *Syphon Filter: Combat Ops* y *FIFA 09* te olvidarás de tu vida social durante varios días.
❹ **Free Radical** nunca llegó a versionar su gran éxito para la portátil de **Sony**. Si tienes la ocasión, hazte con la segunda y la tercera entrega, dos juegazos en toda regla. Una lástima que el futuro de la compañía sea una incógnita, mezcla del fracaso comercial de *Haze* y de la crisis económica.

Street Fighter IV

Hola, tengo una serie de dudas que me gustaría comentaros:
❶ ¿Se podrán comprar en España los FightPads de MadCatz?
❷ ¿En qué consistirá el contenido descargable exclusivo de la edición de coleccionista?
❸ ¿Cuando se pondrán a la venta en España los micrófonos inalámbricos de SingStar?

ROMUALD IBAEZ, VÍA E-MAIL.
❶ El primer paso está hecho: **MadCatz** ha anunciado oficialmente los mandos en Europa; otra cosa es que una distribuidora se aventure a traerlos a España... El mes que viene seguro que podremos confirmar la noticia.
❷ Teniendo en cuenta que los atuendos extra de los personajes serán descargables a través de *PlayStation Store* (y parece que no será gratis), es muy probable que entre esos contenidos estén algunos de los trajes alternativos para determinados luchadores.
❸ El mes elegido por **Sony C.E.** para ponerlos a la venta será marzo o abril de este año. En el próximo número tendréis más noticias.

La tecno-duda

Conectando una PS3 a un monitor DVI

Hola. Me acabo de comprar una PlayStation 3 y la he conectado con un cable «HDMI a DVI» a la entrada DVI de mi monitor. Se ve muy bien, pero la consola no se oye. ¿Qué tengo que hacer?

«TELLOTIX», VÍA E-MAIL.
Lo primero que deberás tener en cuenta es que una señal HDMI envía audio y vídeo digital, mientras que la señal DVI sólo envía la señal de vídeo. Para sacar el sonido de tu **PS3** tienes varias opciones. La mejor y más sencilla es conectar la consola a un equipo de audio «Home Cinema» a través de la salida óptica digital. Si no tienes un amplificador como éste, la otra opción es sacar la señal analógica (el cable blanco y el rojo) del conector **PlayStation** «de toda la vida» y conectarlo al monitor o a un par de altavoces. Eso sí, no olvides configurar las opciones de audio desde el XMB.











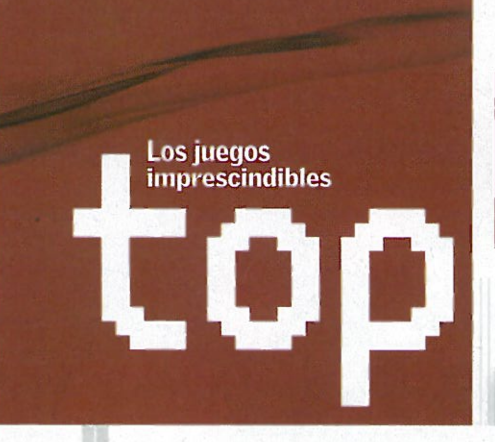
Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes hasta el 31/03/09.
Impuestos incluidos.
Las reservas prepago de los producto tendrán preferencia para la adquisición de dicho regalo.

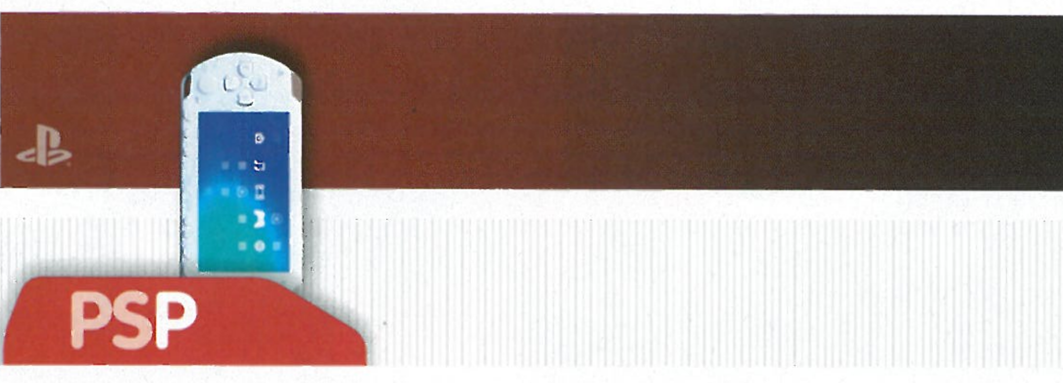




Más de
240 tiendas
en toda España
www.game.es

GAME
Tu especialista en videojuegos







SUGERENCIAS DEL

chef

ESTRÚJATE EL CEREBRO EN PSP...



GIRANDO ECHOCHROME
(SONY C.E.)
Con sus efectos ópticos y sus perspectivas Echochrome ha conseguido convertirse en un clásico de los puzles en tan sólo unos meses. Original como pocos.



DIMENSIONANDO CRUSH
(SEGA)
Un asombroso juego de puzles en el que tendrás que conseguir todas las gemas del escenario cambiando cuando quieras de las 3D a las 2D.



A LO CLÁSICO LEMMINGS
(SONY C.E.)
Los pequeños Lemmings llegaron a PSP hace ya casi tres años. La misma mecánica de toda la vida pero portátil, con mejores gráficos y en 16:9.



1 =
PES 2009
EVALUACIÓN 9,1
El auténtico rey del fútbol en PSP sigue siendo PES. Como principal novedad, este año incluye el modo Ser una Leyenda.
Konami 29,95€. +16 años JUGADO




2 =
LOCO ROCO 2
EVALUACIÓN 9,0
Estas simpáticas bolitas gelatinosas regresan a PSP con nuevas y mucho mejores aventuras.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO




3 =
MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX
EVALUACIÓN 9,1
Las carreras callejeras más famosas regresan a PSP. Esta vez será en Los Ángeles. ¿Eres tú el más rápido de la ciudad?
Rockstar. 39,95€. +12 años JUGADO




4 =
CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
EVALUACIÓN 9,4
La precuela de Final Fantasy VII se convierte en una maravilla técnica y jugable para PSP.
Square Enix 39,95€. +16 años JUGADO



5 =
GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
EVALUACIÓN 9,3
El «Fantasma de Esparta» nos descubre cómo se inició su aventura, en el mismísimo Hades.
Sony C.E. 19,95€. +18 años JUGADO



6 =
BUZZ! CEREBROS EN ACCIÓN
EVALUACIÓN 8,1
De los concursos a los minijuegos. Entrena tu mente con infinidad de divertidas pruebas.
Sony C.E. 29,95€. +3 años JUGADO




7 =
FIFA 09
EVALUACIÓN 8,6
EA Sports nos trae su ración de fútbol portátil un año más con nuevas opciones y la buena base jugable de siempre.
EA Sports. 39,95€. +3 años JUGADO



8 =
PLAYCHAPAS: FOOTBALL EDITION
EVALUACIÓN 8,5
El primer simulador de fútbol chapas llega a PSP. Incluso viene con el reglamento oficial.
Sony C.E.. 29,95€. +3 años JUGADO



9 N
STAR OCEAN SECOND EVOLUTION
EVALUACIÓN 8,8
La segunda parte de uno de los mejores RPG de la historia en exclusiva para la portátil de Sony.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO



10 =
CLANK: AGENTE SECRETO
EVALUACIÓN 8,5
Esta vez es Clank el auténtico protagonista de este gran título exclusivo de PSP.
Sony C.E. 39,95€. +7 años JUGADO

los más vendidos

1 PES 2009 (KONAMI)
2 GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS (SONY C.E.)
3 FIFA 09 (EA SPORTS)
4 GTA: LIBERTY CITY STORIES (ROCKSTAR-PLATINUM)
5 BEN 10 (VIRGIN PLAY)
6 GTA: VICE CITY STORIES (ROCKSTAR-PLATINUM)
7 BEOWULF (UBISOFT)
8 WWW SMACKDOWN VS RAW 2009 (THQ)
9 NEED FOR SPEED PROSTREET (EA)
10 NARUTO ULTIMATE NINJA HEROES 2 (BANDAI NAMCO-PLATINUM)



EL MEJOR DE...











aventura acción	conducción	lucha	RPG	shooter	deportes	puzzle
GOD OF WAR: C.O.O.	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX	TEKKEN: DARK RESURRECTION	CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII	MEDAL OF HONOR HEROES 2	PES 2009	CAPCOM PUZZLE WORLD
SONY C.E. 39,95€ +18	ROCKSTAR 39,95€ +12	NAMCO BANDAI 19,95€ +16	SQUARE ENIX 39,95€ +16	EA GAMES 49,95€ +16	KONAMI 29,95€ +3	CAPCOM 29,95€ +3

NUESTROS FAVORITOS











STAR OCEAN: SECOND EVOLUTION	CASTLEVANIA: THE DRACULA X CHRONICLES	MEGA DRIVE COLLECTION	ECHOCHROME	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX	MIDNIGHT CLUB L.A. REMIX	LOCO ROCO 2	LOCO ROCO 2
The Elf	Nemesis	John Tones	Anna	Last Monkey	De Lúcar	Edgar&Cía	Wiki

LA ESTADÍSTICA

LOS BICHEJOS MÁS DUROS...

Está claro que los extraterrestres están de moda. Siempre han sido los malos por antonomasia de los videojuegos, pero cada vez son más feos, grandes y difíciles de matar. Estos son los tres que más nos gustan de la nueva generación:





DE LÚCAR Y TRES DE SUS JUEGOS PREFERIDOS DE PSP...



MEDAL OF HONOR HEROES. Ha pasado tiempo, este juego sigue siendo uno de los mejores shooters de PSP. El modo Escaramuza es único. **EA. Descatalogado. +16.**



BOMBERMAN LAND. Este clásico cambió su estructura y estilo de juego habituales para regalarnos una divertida aventura llena de humor y con unos minijuegos de los más adictivos. **Hudson. Desc. +3**



EVERYBODY'S GOLF. Cualquiera de las dos entregas merecería ocupar un lugar destacado, pero nos quedamos con el excelente trabajo realizado en la primera parte. **Sony C.E. 29,95. +3**





SUGERENCIAS DEL

chef

LUCHA 2D EN NUESTRA PS3...



RENOVADA
STREET FIGHTER IV
(CAPCOM)
Llevábamos mucho tiempo esperándolo y por fin ya ha llegado. Tanto si te gustan los juegos de lucha como si no, Street Fighter IV es algo que no debes perderte.



CLASICAZO
S. STREET FIGHTER II TURBO HD REMIX
(CAPCOM)
Está considerado el mejor juego de lucha de la historia y muy pronto llegará a PSN. La misma jugabilidad pero en Alta Definición.



ROLERA
BATTLE FANTASIA
(ARK SYSTEM WORKS)
Un tradicional y colorido juego de lucha en 2D con ambientación típica de JRPG y personajes muy extravagantes. Divertido y sin muchas pretensiones.



1
KILLZONE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las fuerzas de la resistencia ISA vuelven a hacer frente a los Helgast. Ciencia-ficción e hiperrealismo todo en uno.
Sony C.E. 69,95€. +18 años JUGADO



2
LITTLE BIG PLANET
EVALUACIÓN 9,5
Crea tu propio SackBoy y lánzate a una gran comunidad creada por todos los usuarios de PS3. Innovación plataformera.
Sony C.E. 69,95€. +7 años JUGADO



3
STREET FIGHTER IV
EVALUACIÓN 9,4
La mejor saga de lucha en 2D de la historia llega a PS3 con nuevos luchadores y una jugabilidad rotunda, mejor que nunca.
Capcom 59,95€. +12 años JUGADO



4
RESISTANCE 2
EVALUACIÓN 9,5
Las Quimeras están de vuelta y esta vez parece que para quedarse. La batalla será más dura y el juego más divertido.
Sony C.E. 69,95€. +18 años JUGADO



5
FALLOUT 3
EVALUACIÓN 9,4
El mejor RPG futurista de la historia regresa de la mano de Bethesda. Prepárate para subir a la superficie.
Atari. 39,95€. +18 años JUGADO



6
MIRROR'S EDGE
EVALUACIÓN 9,3
Plataformas y acción para la nueva generación. Serás Faith, una mensajera que lucha por la libertad en un mundo oprimido.
EA. 69,95€. +16 años JUGADO



7
DEAD SPACE
EVALUACIÓN 9,3
Sólo en el espacio, en una nave abandonada con cientos de seres deformados que desmembrar. Puro terror espacial en PS3.
EA. 69,95€. +18 años JUGADO



8
CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
EVALUACIÓN 9,1
La 2ª Guerra Mundial, recreada con toda su crudeza. Te pondrá los pelos de punta.
Activision. 69,95€. +18 años JUGADO



9
F.E.A.R. 2: PROJECT ORIGIN
EVALUACIÓN 9,0
Gran shooter en primera persona con elementos de terror sobrenatural. .
Warner Bros. 59,95€. +18 años JUGADO




10
ETERNAL SONATA
EVALUACIÓN 9,0
Eternal Sonata nos transportará al último sueño de Chopin. Un JRPG de corte clásico pero con la calidad gráfica de PS3.
Namco Bandai. 59,95€. +12 años JUGADO



EL MEJOR DE...









- **aventura acción** — GRAND THEFT AUTO IV, ROCKSTAR, 69,95€. +18
- **conducción** — MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES, ROCKSTAR, 59,95€. +12
- **lucha** — STREET FIGHTER IV, CAPCOM, 59,95€. +16
- **RPG** — FALLOUT 3, ATARI-BETHESDA, 39,95€. +18
- **shooter** — KILLZONE 2, SONY C.E., 69,95€. +18
- **deportes** — FIFA 09, EA SPORTS, 69,95€. +3
- **on-line** — LITTLE BIG PLANET, SONY C.E., 69,95€. +18

NUESTROS FAVORITOS









- ETERNAL SONATA — The Elf
- KILLZONE 2 — Nemesis
- MIDNIGHT CLUB: LOS ANGELES — John Tones
- TOMB RAIDER: UNDERWORLD — Anna
- SILENT HILL HOMECOMING — Last Monkey
- NEED FOR SPEED: UNDERCOVER — De Lúcar
- STREET FIGHTER IV — Edgar&Cía
- MIRROR'S EDGE — Wiki

los más vendidos

1. **FALLOUT 3** (ATARI-BETHESDA)
2. **THE CLUB** (SEGA)
3. **PES 2009** (KONAMI)
4. **EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA CONQUISTA** (EA)
5. **WWW SMACKDOWN VS RAW 2008** (THQ)
6. **THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION GOTY** (PLATINUM-BETHESDA)
7. **CALL OF DUTY: WORLD AT WAR** (ACTIVISION)
8. **RAINBOW SIX VEGAS 2** (UBISOFT)
9. **SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT** (UBISOFT)
10. **SAINTS ROW 2** (THQ)

GAME





DESCARGA DEL MES
RESIDENT EVIL 5

Está a punto de salir y ya puedes descargar tanto la Demo como el último tráiler en PSN. Tanto si te gustan los juegos de acción como si eres más fan de los survival no debes pasar sin jugar a Resident Evil 5. Y no te olvides de echarle un ojo a la Beta de este número, ahí te lo desvelamos absolutamente todo.



NEMESIS Y LOS TRES JUEGOS QUE SIEMPRE TIENE JUNTO A SU PS3...



ROCKBAND. A la espera de que llegue la segunda entrega, me desgañito cantando (con pie de micro y todo) e intento tocar la batería (con resultados tronchantes). **EA. 69,95 €. +12**



KILLZONE 2. El juego que más me ha impresionado a nivel gráfico de todo el catálogo de PS3. Y eso que todavía no he podido meterle mano a fondo al modo On-line. **Sony C.E. 69,95 €. +18**



GUITAR HERO WORLD TOUR. Sigo echándole horas, a ver si logro desbloquear de una santa vez el «Hot for the Teacher» de Van Halen. **Activision. 69,95 €. +12**





PS2



SUGERENCIAS DEL **chef**

POCO RUIDO Y MUCHAS NUECES...



HIPNÓTICO
PSYCHONAUTS
(THQ)
Este gran juego de Tim Schafer no hizo demasiado ruido en España pero su calidad es incontestable. Mezclaba plataformas y acción en un mundo fantástico.



REDONDEADO
WE LOVE KATAMARI
(EA)
En este gran título nuestra misión era hacer rodar una bola adhesiva a la que se pegaba todo lo que se acercaba. Muy excéntrico, pero más original imposible.



EN SPRITES
FIRE PRO WRESTLING RETURNS
(505 GAMES)
Salió en otoño y apenas hemos oído hablar de él, pero sus posibilidades en el combate son prácticamente ilimitadas.






1 **FIFA 09**
EVALUACIÓN 9,2
EA Sports nos trae un FIFA muy mejorado a PS2 y, encima, a un precio increíble.
EA Sports. 34,95€. +3 años JUGADO ☐




2 **PES 2009**
EVALUACIÓN 9,1
Konami sigue apostando por el buen fútbol en PS2, con algunas novedades y su clásica jugabilidad. Además, a buen precio. .
Konami. 29,95€. +3 años JUGADO ☐




3 **ODIN SPHERE**
EVALUACIÓN 9,4
Lo artesano y el arte digital se unen para dar forma al mejor RPG con espectaculares gráficos en 2D y una historia apasionante.
Square Enix. 39,95€. +12 años JUGADO ☐




4 **SILENT HILL ORIGINS**
EVALUACIÓN 8,7
El terror primigenio de Silent Hill y su origen, explicado en una fantástica precuela.
Konami. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



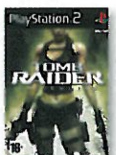
5 **SINGSTAR CANCIONES DISNEY**
EVALUACIÓN 8,8
Las mejores canciones de Disney para que las cantes. Vuelve a tu más tierna infancia.
Sony C.E. 29,95 €. +3 años JUGADO ☐




6 **YAKUZA 2**
EVALUACIÓN 8,4
Libertad limitada de movimientos y muchísima acción. Serás Kazuma, miembro traicionado de un clan mafioso japonés.
Sega. 29,95€. +18 años JUGADO ☐



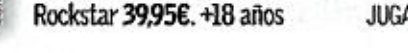
7 **DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD**
EVALUACIÓN 8,7
Un nuevo sistema de combate y más de 40 luchadores en este nuevo juego de DBZ.
Bandai Namco. 44,95€. +12 años JUGADO ☐




8 **TOMB RAIDER UNDERWORLD**
EVALUACIÓN 8,1
Lara regresa a PlayStation 2 en una entrega con la misma jugabilidad que su hermana mayor. Eidos. 39,95€. +16 años JUGADO ☐



9 **MANHUNT 2**
EVALUACIÓN 7,5
Las puertas del manicomio se han abierto y la brutalidad campa a sus anchas. Lo más gore para PlayStation 2.
Rockstar 39,95€. +18 años JUGADO ☐





10 **NEED FOR SPEED UNDERCOVER**
EVALUACIÓN 8,1
Vuelven las persecuciones con NFS Undercover. Nuevos circuitos y nuevos cochazos.
EA. 39,95€. +12 años JUGADO ☐

los más vendidos

1. **PES 2009** (KONAMI)
2. **TOMB RAIDER UNDERWORLD** (EIDOS)
3. **RATATOUILLE** (THQ)
4. **HAPPY FEET** (MIDWAY)
5. **GTA: SAN ANDREAS** (ROCKSTAR-PLATINUM)
6. **DRAGON QUEST: EL PERIPLO DEL REY MALDITO** (SQUARE-ENIX)
7. **WALL-E** (THQ)
8. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2006** (THQ-PLATINUM)
9. **EL INCREÍBLE HULK** (SEGA)
10. **WWE SMACKDOWN VS RAW 2009** (THQ)

GAME

EL MEJOR DE...


aventura acción
SILENT HILL ORIGINS
KONAMI
29,99€. +18


conducción
JUICED 2: HOT IMPORT NIGHTS
THQ
44,95€. +12


lucha
NARUTO ULTIMATE NINJA 3
BANDAI NAMCO
44,95€. +12

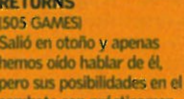

RPG
ODIN SPHERE
SQUARE ENIX
39,95€. +12


shooter
BLACK
EA GAMES
19,95€. +16


deportes
FIFA 09
EA SPORTS
34,95€. +3


party games
GUITAR HERO III
ACTIVISION
79,95 €/49,95€. +12

NUESTROS FAVORITOS














- PERSONA 4 — The Elf
- GOD HAND — Nemesis
- MONSTER LAB — John Tones
- GUITAR HERO WORLD TOUR — Anna
- PERSONA 4 — Last Monkey
- CALL OF DUTY WORLD AT WAR — De Lúcar
- DRAGON BALL Z: INFINITE WORLD — Edgar&Cía
- MONSTER LAB — Wiki

A QUÉ JUEGA... ANA DE ARMAS

LOCOROCO

En su visita a la redacción (no te pierdas la sección Zona Vip del mes que viene, ¡Ana de Armas está espectacular!), nos confesó que no es muy jugona, pero que LocoRoco consiguió secuestrarla del mundo durante días. Y está deseando ver cómo es la segunda parte...



EDGAR & CIA Y LOS JUEGOS DE PS2 QUE LE DEJARON LOS OJOS COMO PLATOS...



SHADOW OF THE COLOSSUS. Esos impresionantes páramos realizados en tonos pastel me dejaron perplejo.
Sony C.E. Descatalogado. +12



GOD OF WAR II. Luchar contra el Coloso de Rodas es una de las mejores experiencias que he vivido con una videoconsola. Destruirlo desde dentro, lo máximo.
Sony C.E. 19,95. +18



METAL GEAR SOLID 3
Esas selvas perdidas de la Unión Soviética rezumaban vida por los cuatro costados. La sensación de fundirse con el entorno era y sigue siendo total.
Konami. Descatalogado. +18

DESCUENTO DE 5€ AL COMPRAR UNO DE ESTOS JUEGOS



CÓMO CONSEGUIRLO

por correo

Selecciona los juegos que quieres comprar marcando con una X la casilla y envía el cupón a: GAME-CentroMAIL. C/Virgilio 9. Ciudad de la Imagen - Pozuelo de Alarcón. 28223 Madrid. En unos días recibirás CONTRA REEMBOLSO el pedido en tu casa.

en tu tienda

Dirígete con este cupón a tu tienda GAME-CentroMAIL más cercana. Para más información llama al 902 17 18 19.

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 64,95 €

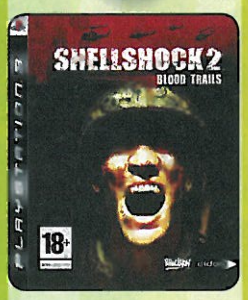
PS3



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 54,95 €

PS3



PVP recomendado 69,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 64,95 €

PS2



PVP recomendado 59,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 54,95 €

PSP

MIDNIGHT CLUB LA REMIX

PVP recomendado 39,95 €

LECTOR PlayStation® Revista Oficial - España 34,95 €



CUPÓN DE PEDIDO

WHEELMAN

☐ AÑADIR AL PEDIDO



ETERNAL SONATA

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SHELLSHOCK 2: BLOOD TRAILS

☐ AÑADIR AL PEDIDO



SINGSTAR CANCIONES DISNEY + 2 MICROS

☐ AÑADIR AL PEDIDO

MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES REMIX

☐ AÑADIR AL PEDIDO



NOMBRE ________ APELLIDOS ________ EDAD ________

DIRECCIÓN ________ Nº ________ PISO ________

POBLACIÓN ________ PROVINCIA ________ CÓDIGO POSTAL ________

TELÉFONO ________ NIF ________ E-MAIL ________

☐ CONTRA REEMBOLSO URGENTE
ESPAÑA 6,50 € // BALEARES 7,50 €

OFERTA NO ACUMULABLE A OTRAS PROMOCIONES DE GAME-CENTRO MAIL
OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE MARZO DE 2009









¡¡PARTIC

REGALAMOS 10 PARES DE ZAPATILLAS EXCLUSIVAS DE LittleBIGPlanet™

PlayStation Revista Oficial y Sony Computer Entertainment España te invitan a conseguir premios exclusivos de Little Big Planet para PlayStation 3. Si quieres optar a uno de los 10 pares de zapatillas y descargas gratuitas, envía un SMS con la respuesta correcta antes del 12 de marzo de 2009.



¿DE QUÉ MARCA SON LAS ZAPATILLAS DE LITTLE BIG PLANET?

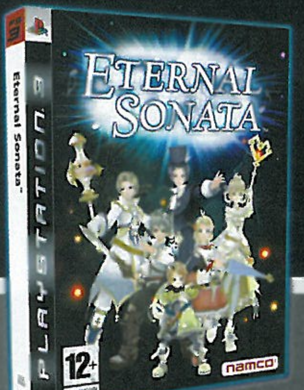
A) SACKDIDAS **B)** PUMEZO **C)** MUNICH

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra littleps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: littleps A

A TRAVÉS DE NUESTRA WEB www.revistaplaystation.com Entra en nuestra página y pincha en el enlace del concurso. Tan solo tienes que seguir las instrucciones y rellenar el formulario. La lista de ganadores será publicada en próximos números de la revista.

Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. Tallas disponibles: 5 pares del 42 y 5 del 44. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 12 de marzo de 2009.

ETERNAL SONATA™



¡REGALAMOS 20 JUEGOS!

PlayStation Revista Oficial y Bandai Namco te dan la oportunidad de disfrutar con el mejor RPG del momento en PlayStation 3. Para optar a uno de los 20 Eternal Sonata que sorteamos, tan sólo tienes que enviar un SMS con la respuesta correcta a la pregunta que te formulamos antes del 12 de marzo de 2009.

¿QUÉ COMPOSITOR Y PIANISTA PROTAGONIZA EL JUEGO?

A) DVORAK **B)** CHOPIN **C)** BEETHOVEN

¿CÓMO PARTICIPAR?

POR SMS AL 5575. Envía un mensaje de texto desde tu móvil al número 5575 poniendo la palabra eternalps espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número 5575 el siguiente mensaje: eternalps A





Coste máximo por cada mensaje 1,50 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. Determinados premios pueden ser copias promocionales sin manual. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 12 de marzo de 2009.


playStyle
Música
Cine
Cómic
Moda
Blu-ray
Zona Vip
SORAYA
COMO UNA AUTÉNTICA HEROÍNA NÓRDICA VISITA LA REDACCIÓN PARA CONTARNOS SU PRÓXIMA META: EUROVISIÓN
cómic
EL ARTE DEL DIBUJO: VISION THING
música
ENTREVISTAMOS A FANGORIA
blu-ray/dvd
007 QUANTUM OF SOLACE Y MUCHAS MÁS NOVEDADES





RINCÓN DEL JUGÓN: GUITAR HERO METALLICA DESVELA ALGUNOS DE LOS MÁS DE 45 TEMAS DE LA BANDA QUE SE INCLUIRÁN EN EL JUEGO, COMO ALL NIGHTMARE LONG, BATTERY, CREEPING DEATH O DYER'S EVE. PERO, ADEMÁS, APARECERÁN OTROS 21 GRUPOS INVITADOS: QUEEN, FOO FIGHTERS, ALICE IN CHAINS...



MACACO
Puerto presente

Apuesta fuerte el barcelonés en su nuevo trabajo, que profundiza una vez más en esa personalísima fusión de ritmos y sonoridades variopintas (de la rumba catalana al *dancehall* jamaicano pasando por el *raï* argelino, la *bossa* brasileña o la Tarantela napolitana) en busca de un territorio propio y personal que parece más cercano a cada nuevo intento. Realmente diferente. / EMI



MICHAEL JACKSON
King of pop

De un disco que reúne canciones como *Thriller, Billie Jean, Bad, Beat It, Don't Stop Til You Get Enough, Wanna Be Startin' Somethin* o *Smooth Criminal* lo único mínimamente sensato que puede comentarse es que no debería faltar en las estanterías de ningún buen aficionado al *pop* que se precie de serlo. Sinceramente, pase lo que pase, siempre te querremos, Michael. / SONY & BMG



U2
No line on the horizon

Que no falte de nada: tres productores (a falta de uno) firman la nueva entrega de los dublineses: Brian Eno, Steve Lillywhite y Daniel Lanois, personajes fundamentales en el devenir del *pop* y el *rock* a lo largo de las últimas décadas (y en la propia carrera del grupo) que dejan su sello inconfundible en este nuevo arrebato *rockero* de Bono y compañía. Incombustibles. / UNIVERSAL



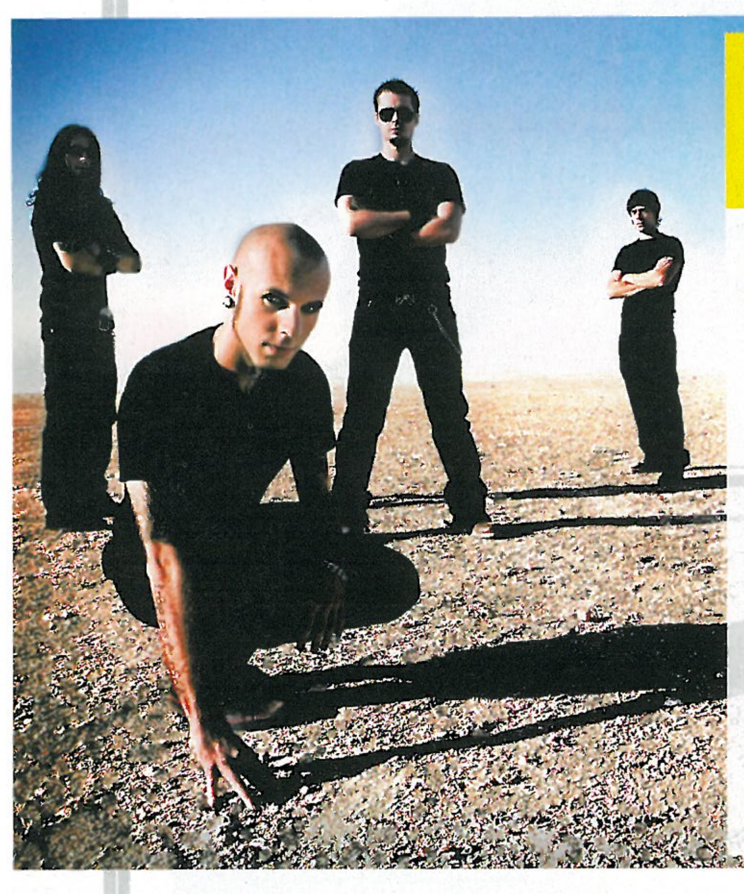
EDAD DE BRONCE
Año cero

Desde Granada, ciudad con una gloriosa estirpe de grupos que incluye a *Los Planetas, 091* o *Lagartija Nick*, llega la propuesta del quinteto comandado por Quini Almendros, ex-bajista de *La Guardia*, que propugna un retorno a la sencillez y la inmediatez de los sonidos acústicos, las melodías de línea clara y los estribillos adhesivos con sabor 80's. Para todos los públicos. / BORDERLINE MUSIC



MARIAH CAREY
The Ballads

Todas las celebérrimas baladas de la mega-diva, junto con algunas de sus celebradas colaboraciones, reunidas en este peculiar «Grandes Éxitos» que hará realmente felices a sus sufridos *fans*: *Hero, One Sweet Day* (con *Boyz II Men*), *Against All Odds* (con *Westlife*)... y hasta diecisiete éxitos internacionales de *R'N'B* almibarado para corazones sensibles. Única en lo suyo. / SONY & BMG



DISSERTA

Metal pesado del bueno «made in Spain»

De la mano de Jorge Escobedo, guitarrista, fundador y alma máter de formaciones tan míticas como *Sober* y *Skizoo*, aquí en labores de productor y guitarrista ocasional, llega el álbum de presentación de esta jovencísima banda madrileña dispuesta a hacerse con un lugar propio en la cada día más competitiva y animada escena del nuevo Metal Pesado «made in Spain». Once canciones de sonido aplastante, que alternan aceleración suicida con medios tiempos blindados, muros de guitarras con incrustaciones electrónicas y furor instrumental con cuidadas melodías. La colaboración especial de Germán González (voz de Skunk DF) en *Condenados* (uno de los momentos álgidos del disco) termina de redondear el debut más que prometedor de un grupo que dará que hablar en los próximos meses. No los pierdas de vista...



DISSERTA
Disserta
LENGUA ARMADA

TOP SINGLES

1 **QUIERO SER.** Amaia Montero. (Amaia Montero / Sony & BMG)
2 **VIVA LA VIDA.** Coldplay. (Viva la vida / EMI)
3 **HUMAN.** The Killers (Day & Age / Universal)
4 **IF I WERE A BOY.** Beyoncé. (I am... / Sony & BMG)
5 **TENÍA TANTO QUE DARTE.** Nena Daconte. (Retales de carnaval / Universal)

entrevista

FANGORIA

«El mundo de los videojuegos es la superficialidad elevada al límite; jugar no sirve para nada, pero te hace feliz»



Absolutamente. Rock, glam y electro pop como siempre, pero esta vez con más dosis de dance. Y hablan de lo que a ellos les gusta: de lo oscuro y lo banal.

¿Olvido, a qué se debe el cambio de look?
Estaba aburrida, cansada... ¡llevaba con el mismo *look* desde el 92! Y la gota que colmó el vaso fue cuando una persona me dijo, «no puedes cambiar, el rojo es tu seña de identidad».
¿Se podría decir que la canción *Más es más* es una declaración de intenciones?
Olvido: En parte, todo lo que no sirve para nada siempre es criticado. Se supone que lo sensato y lo normal es ser equilibrado y usar las cosas en la medida que son necesarias. Eso te lo dice desde la Iglesia hasta los marxistas.
Nacho: Bueno, bueno... pero en la Iglesia luego sale el Papa con un palo así (gesticula con las manos para indicar el tamaño) súper ostentoso.
Olvido: sí, sí... todo sistema tiene sus contradicciones. Pero a ti te quieren vender la idea de que eres mejor persona cuanto más carezcas de esas necesidades.
¿La felicidad se mide por lo que uno tiene?
N: La felicidad es lo contrario de *Más es más*.
O: Pues yo no creo eso. La felicidad está en saber que nada de lo que tienes es necesario, pero si lo tienes eres feliz. Es decir, tu felicidad no consiste en darte un masaje, pero mientras te lo estás dando eres feliz. Y no pasa absolutamente nada si no te lo puedes dar. En los pequeños detalles está la felicidad.
N: Lo ideal es no tener caprichos.
O: Lo ideal es poder satisfacer tus pequeños caprichos. Por ejemplo, en tu campo, el mundo de los videojuegos es la superficialidad elevada al límite. Y así lo atacarán siempre, porque por mucho que yo diga que los videojuegos ayudan a que los hemisferios cerebrales se desarrollen y que ayudan a relajarte, el resto de la humanidad te dirá que estás perdiendo el tiempo jugando. ¿Por qué un libro llena tu tiempo de manera creativa y los videojuegos no? Con ambos estás llenando un tiempo de ocio importante y necesario.
N: El videojuego no sirve para nada y por eso es perfecto. Podrías estar haciendo deporte; pues no, estás jugando, que es lo que realmente te hace feliz, aunque sigas con la lorza a cuestas.
¿Creéis que en España existe «absolutamente» libertad de expresión?
N: Eso no existe en ningún lugar del mundo.
O: Es muy relativo, porque mi libertad termina cuando hieres la libertad de otros.
La pequeña edad de hielo, así se titula una de las canciones de *Absolutamente*. ¿Habéis vivido en esa edad?
O: Sí, de hecho somos muy de esa edad, la del hielo.
N: Una pequeña edad de hielo es un mal pasajero que pasa y no pasa nada. Simplemente es un cambio.
***Los Pegamoides, Alaska y Dinarama*... ¿cuando escucháis esos discos es como ver una foto en B/N?**
O: No, me evoca más escuchar discos de otras personas que los míos. Por ejemplo, escucho *Heroes* de Bowie y soy capaz de imaginarme bajando la calle Montera, yendo a un restaurante que había cerca del cine Carretas...

VIDA Y MILAGROS

¿QUIÉNES SON?
Olvido, más conocida como Alaska, y Nacho Canut. El dúo ha alcanzado los más de 500.000 discos vendidos desde sus inicios en 1989.

CDETECA
Salto Mortal (1990), Un día cualquiera en Vulcano (1992), Interferencias (1998), Una temporada en el infierno (1999), Naturaleza muerta (2001), Arquitectura Efímera (2004), El extraño viaje (2006).

POR RAFA NOTARIO Y ANA MÁRQUEZ



Los proyectos no paran de llamar a la puerta de Soraya; su próximo objetivo es conseguir superar los casting para representar a España en el Festival de Eurovisión con su canción La noche es para mí.



« Con la portátil a todas partes... Se confiesa poseedora de múltiples consolas, pero su preferida es la PSP, «es perfecta para matar el aburrimiento en cualquier parte y situación».

SORAYA

CON SU PSP A CUESTAS CAMINO A MOSCÚ

De volar por la nubes a vivir en ellas, esta ex-azafata convertida en estrella del pop gracias a un concurso de televisión ha hecho un alto en su apretada agenda eurovisiva para desafiarnos con la **PSP**. Es buena, muy buena. Sus juegos favoritos son las aventuras ambientadas en el medievo y, aunque confiesa no llevarse muy bien con las nuevas tecnologías, tiene todas las consolas habidas y por haber. ***«Me encanta Guitar Hero, puedo estar horas y horas tocando When you were young de The Killers y Welcome to the jungle de Guns N' Roses»***, explica Soraya y continúa diciendo: ***«al SingStar mi novio no me deja jugar porque dice que siempre le gano (risas)»***. Se siente orgullosa de que **Sony C.E.** le haya escogido para aparecer en la portada de la edición *SingStar OT*, ***«¡jamás hubiera imaginado que podría estar en la estantería de videojuegos de una tienda!»***, exclama la cantante. Y no entiende cómo aún hay grupos sociales que critiquen este universo: ***«los videojuegos fomentan las relaciones sociales, son educativos y títulos como GH te pueden dar el empujón que necesitas para aprender a tocar un instrumento musical. En general, los juegos te mantienen la mente activa, cuando era azafata de vuelo veía a muchos pasajeros que jugaban con la PSP. Es perfecta para matar el aburrimiento en cualquier parte y situación»***.

Entusiasta, positiva, alegre y con ganas de comerse el mundo entero, ***«por ahora no tengo miedo a nada y la prueba está en que me he atrevido a pasar de nuevo por un concurso de TV; al fin y al cabo la que decide sobre mi vida soy yo, no el público»***, comenta Soraya. Y es que, si tiene suerte en las finales (porque talento le sobra), representará a España en el festival de Eurovisión en Moscú con la canción *La noche es para mí* (que se incluye en su disco *Sin miedo*). ***«Es un tema pop dance ideal para Eurovisión, perfecto para hacer un espectáculo sobre el escenario... Ya es hora de mostrar otra cara de España, yo soy carne de Europa al igual que mi música; creo que podría ser una buena baza para ser un estandarte de España»***. Pero la competencia es dura, Melody con Los Vivancos, Mirela y, aunque menos conocidos, grupos como El Secreto de Álex y Santa Fe están peleando fuerte por el puesto. ***«Lo bonito es que haya variedad y nivel para devolver al festival su prestigio. El año pasado hubo bastantes países que dieron que hablar presentando en lugar de un espectáculo un show cómico»***.

«Los juegos son perfectos como entretenimiento, mantienen la mente activa»

Soraya derrocha felicidad por los cuatro costados, disfruta con lo que hace y soporta las críticas con una sonrisa: que le publiquen una foto en una revista del corazón con su novio en un centro comercial le da igual, que le avasallen por la calle no le importa... ***«yo lo que quiero es seguir viviendo de lo que realmente me hace feliz, la música»***, concluye la cantante.

A EXAMEN

¿UN JUEGO PARA REGALAR?
Guitar Hero.

¿EL JUEGO QUE MÁS TE HA ENGANCHADO?
Tiger Woods de PSP.

¿PREFIERES JUGAR SOLA O EN COMPAÑÍA?
En compañía, me motiva más.

SI TU CHICO LLEGARA TARDE A UNA CITA POR ESTAR JUGANDO A LA PLAY...
Lo entendería (risas).

¿A QUÉ ARTISTA RETARÍAS UNA PARTIDA DE SINGSTAR?
A David Bisbal con la edición de SingStar OT.

POR ANA MÁRQUEZ. FOTOGRAFÍA: LUIS CÁRCAMO.

El modo de contar una historia que podría ser «del montón».

Que es larga... La campaña de marketing quita parte de su encanto...

EL CURIOSO CASO DE BENJAMIN BUTTON

POR **SHINYIEN**







La fascinante aventura de la vida

Desde que se comenzó a publicitar la historia de Benjamin Button, un hombre que nace con achaques propios de la tercera edad y que a medida que crece su cuerpo rejuvenece, me acordé de los «azafranios», esos personajes de *La Historia Interminable* que nacían con el aspecto de ancianos y morían siendo bebés. La película de David Fincher (*Seven* o *El Club De La Lucha*) basa su guión en una historia de Scott Fitzgerald que a su vez se inspiró en una frase de Mark Twain que dijo que la vida sería más interesante si naciéramos con 80 años y nos fuéramos acercando a los 18 paulatinamente. Al margen de las posibilidades que ofrecen las circunstancias particulares del personaje, Benjamin Button (Brad Pitt) no es más que un hombre como otro cualquiera que es capaz de exprimir la vida hasta la última gota. Sin perder el tiempo preguntándose por qué alguien le ha hecho daño o por qué es diferente al resto, Button vive cada día como si pudiera ser el último, observando todo lo que le rodea y disfrutando de la compañía de la gente que encuentra independientemente de su condición. Estamos ante una película que basa su encanto en su propio protagonista y en cómo cuenta su vida. Al igual que Benjamin no juzga nunca a los que se cruzan en su camino, su periplo vital es como un maravilloso cuento del que cada uno de los espectadores puede sacar sus propias conclusiones. Una delicia transigente sin caer en el dogmatismo facilón.

Título original
THE CURIOUS CASE OF BENJAMIN BUTTON
Director
DAVID FINCHER
Guionista
ERIC ROTH
Reparto
BRAD PITT, CATE BLANCHETT
Género
DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS



Siempre Pitt. El actor exigió que pudiera interpretar a Benjamin durante la mayor parte de su vida. Maquillaje y tecnología digital se unieron a su excelente interpretación.





VALKIRIA

Lo que pudo ser y no fue…

De la Segunda Guerra Mundial el cine lo ha contado prácticamente todo, y casi siempre de un modo que a muchas generaciones les hace pensar que todos los alemanes implicados en el conflicto eran unos sanguinarios. La película de Bryan Singer refleja el intento de un movimiento de resistencia alemana por acabar con la chifladura destructiva de Hitler. Tom Cruise guarda el histrionismo de los últimos años y resuelve acertadamente su interpretación de Claus von Stauffenberg, cabecilla del golpe al Tercer *Reich*. El resultado es una trama descrita con un ritmo trepidante de imágenes, como ya hiciera Singer en *Sospechosos Habituales*, con un estilo sobrio, ágil y de muy cuidada producción. En un ejercicio que demuestra el absoluto dominio de las técnicas narrativas audiovisuales, ***Valkiria*** mantiene la tensión de su argumento de principio a fin aún sabiendo que la segunda gran guerra del siglo XX terminó algo después del intento de Stauffenberg por acabar con un vergonzoso episodio de la historia universal. Impecable. **SUNSHINE**

Título original
VALKYRIE
Director
BRYAN SINGER
Guión
C. MCQUARRIE Y N. ALEXANDER
Género
THRILLER
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
20TH CENTURY FOX



GRAN TORINO

Incombustible Eastwood

Aún estamos dando vueltas a *El intercambio* cuando Clint Eastwood nos embriaga de nuevo la mente con su ***Gran Torino***. El director e intérprete estadounidense vuelve a tomar las riendas de un proyecto tanto delante como detrás de las cámaras. Soportando todo el peso de la historia en el papel de Walt Kowalski, un ex combatiente de la guerra de Corea, el galardonado cineasta de la excepcional *Sin perdón* trae otra producción tan rotunda como aquella. El director de *Million Dollar Baby* ya tiene a la crítica en el bolsillo y esperemos que el público también sepa apreciar una buena película en estos tiempos de crisis que tanto afectan a los sectores creativos. Por eso, quizá, un perfil como Eastwood, con el aplomo que le dan los años y una seguridad a prueba de taquilla, nos trae una historia que sabe mantener la emoción y el suspense a la vez que consigue llegar no sólo al público yanqui, utilizando prejuicios y miedos aparentemente locales. **WO**

Título original
GRAN TORINO
Director
CLINT EASTWOOD
Guión
NICK SCHENK
Reparto
CLINT EASTWOOD, BEE VANG
Género
THRILLER/DRAMA
País de origen
EE.UU.
Distribuidora
WARNER BROS.



TOP CURIOSAS BIOGRAFÍAS…



1 Big Fish. O el increíble periplo de Ed Bloom (Ewan McGregor y Albert Finney) que su hijo es incapaz de creer.



2 Cinema Paradiso. Los recuerdos infantiles de Salvatore «Toto» Di Vita (Giuseppe Tornatore) en el cine de su pueblo.



3 Amelie. La encantadora Audrey Tautou nos cuenta su particular historia de amor según el director Jean-Pierre Jeunet.



4 Léolo. Maxime Collin interpretaba al protagonista de esta cinta canadiense dirigida por Jean Claude Lauzon.



5 Atando cabos. El sueco Lasse Hallström dirige la adaptación del Pulitzer The Shipping News. La vida de un particular personaje llamado Quoyle.



tráilers



X-MEN ORIGINS: WOLVERINE

http://www.apple.com/trailers/fox/wolverine/

Hugh Jackman protagoniza esta precuela de la trilogía X-Men. Dirige el surafricano Gavin Hood para contarnos el origen de la mutación.



HARRY POTTER Y EL MISTERIO DEL PRÍNCIPE

http://harrypotter.warnerbros.es/site/index.html

Nueva entrega a cargo de David Yates que repite con el niño mago. La secuela se estrenará en verano.



STREET FIGHTER

http://www.streetfighter.com/movie/

El director del «soso» Doom de 2004, el polaco Andrzej Bartkowiak, va mejorando en esto de adaptar videojuegos. Esta vez, el clásico arcade.

Una edición en alta definición con todos los ingredientes propios de un gran lanzamiento.

Carece de escenas eliminadas o tomas falsas para ver que Bond tampoco es perfecto.

007 QUANTUM OF SOLACE

POR **SUNSHINE**

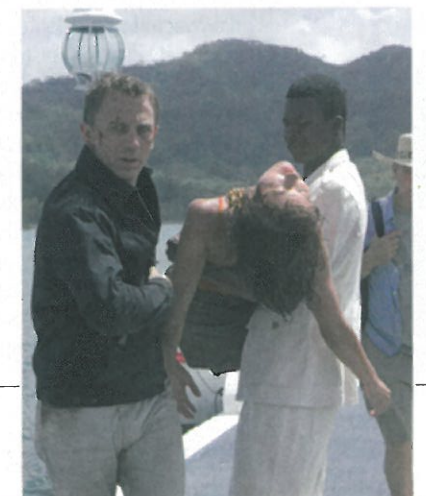
Disc... Blu-ray Disc para el último 007

BLU RAY

La edición en *Blu-ray Disc* de *Casino Royale* supuso en 2007 un escaparate ideal para mostrar a un público desconocedor de las virtudes del formato en alta definición lo que podía ofrecer este nuevo soporte. ***Quantum Of Solace*** sigue la estela «doméstica» del estreno de Daniel Craig como 007 con una edición en BD que guarda todas las esencias de un renovado Bond. Muchos *fans* del cínico agente se echaron las manos a la cabeza cuando le vieron dar signos de humanidad en *Casino Royale*. El particular estilo que continúa en ***Quantum Of Solace*** también ha sido blanco de algunas sonadas críticas. El personaje de Ian Fleming habrá perdido ciertos aspectos conservados a lo largo de décadas, pero nadie puede negar que a 007 le han quitado algunas actitudes que lucían telarañas. Con mucha acción, un lado más «humano» y unas persecuciones con entretenidas coreografías, Bond ha sabido rejuvenecer con la coherencia necesaria. *Casino Royale* suponía el origen de la identidad «doble cero» y en ***Quantum Of Solace*** ya apunta maneras con una evolución lógica del personaje. En marzo podremos refrescar persecuciones fantásticas y fantasiosas sobre tierra, mar y aire gracias a una edición con licencia para disfrutar, con la mejor imagen y sonido además de la cantidad de extras que es capaz de almacenar el formato Blu-ray.

Director
MARC FOSTER
Género
ACCIÓN
País de origen
EE.UU./REINO UNIDO
Idiomas: Inglés 5.1 DTS HD, Castellano 5.1 DTS y otros
Subtítulos
INGLÉS, CASTELLANO...
Distribuidora
FOX HOME ENT.

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○













WANTED

Más allá de la típica acción



La edición especial en DVD con secretos del cómic de M. Millar y J.G. Jones.

La historia en sí misma y el tratamiento de la acción puede decepcionar a quien se espere otra cosa.

DVD BLU RAY Dejando al margen la polémica que suscitó el cartel de cine de la película *Wanted* (Se busca), que no fue más que una cortina de humo para evitar hablar sobre otros aspectos más importantes del filme, disfrutemos de una historia de acción con un argumento con ciertas dosis de suspense, de asesinos y traiciones. Angelina y su provocador estilo cuando se trata de este género, engancha a un sector muy definido del público. Y para la otra parte, decir que confíen en el saber hacer del director «soviético» de los «guardianes del día y la noche». Y sí, a pesar de las fanfarronadas típicas, digamos que rodarlas y hacerlas encajar tiene su aquel. **REV**

Con **ANGELINA JOLIE, JAMES MCAVOY, MORGAN FREEMAN**
Director **TIMUR BEKMAMBETOV**
Audios **INGLÉS DTS 5.1 H.D., CASTELLANO DTS 5.1, OTROS**
Subtítulos **CASTELLANO, INGLÉS Y OTROS**
Distribuye **UNIVERSAL**
29,99 € (Blu-ray)
19,90 € (DVD)

PELÍCULA ●●●○○ EXTRAS ●●●●○



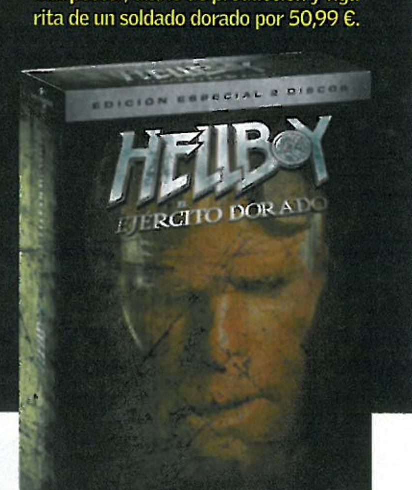


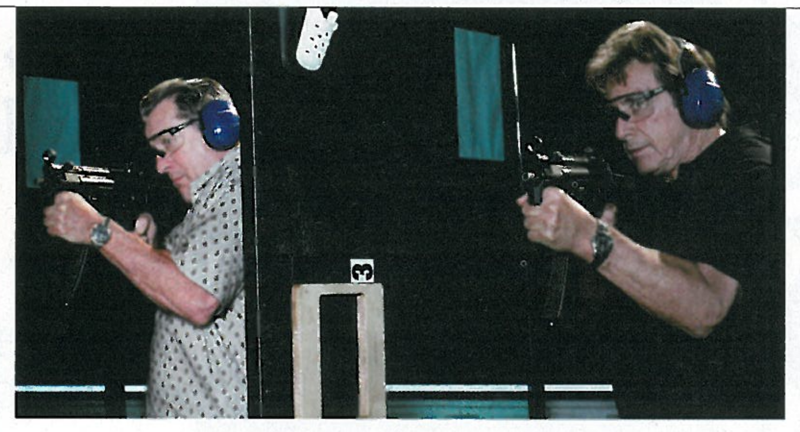


El demonio rojo

La segunda aventura cinematográfica de *Hellboy* bajo la dirección de Guillermo del Toro encandila con los «engranajes» de criaturas fantásticas tan del estilo del director mejicano, arropados por el mundo brillante, original y singular del demonio rojo creado por Mike Mignola. ***Hellboy: El Ejército Dorado*** recoge lo mejor del mundo de la serie de cómic y lo funde con la imaginación de Del Toro que le aporta su particular toque gótico.

Su edición para el mercado doméstico despliega una amplia oferta. Desde una edición sencilla por 19,95 € en un DVD con contenidos adicionales muy gratificantes hasta una edición especial de dos discos tanto en DVD (24,95 €) como en BD (29,95) para los que quieran bucear a través de una gran cantidad de extras. Para incondicionales, una edición coleccionista limitada con la edición especial, minipóster, diario de producción y figurita de un soldado dorado por 50,99 €.





ASESINATO JUSTO

¿Poli bueno, poli malo?



Extras y una asequible edición especial en DVD para incondicionales.



El formato en BD no parece aprovechar todo lo mejor de la alta definición.

DVD BLU RAY Con dos pesos pesados como Al Pacino y Robert de Niro todos esperábamos un pedazo de película inconmensurable. Estamos ante un *thriller* interpretado con la clase que destila el dúo protagonista acompañados de la siempre creíble Carla Gunino. Con un arranque perfecto y un desarrollo a buen ritmo, el único pero es un desenlace que puede hacerse previsible y dejar un sabor agridulce en el espectador por su toque «políticamente correcto». En cualquier caso, es de rigor disfrutar de la versión original para poder entender por qué hablamos de «buenos» actores. Después, pura diversión de una historia sobre un asesino en serie y un caso que arrastrará a un destino incierto a los policías que investigan una serie de muertes. Entretenimiento inteligente sin los clásicos excesos de los barrocos efectos especiales de la época que nos toca vivir. Resumiendo: una de polis que en ocasiones evoca un estilo clásico que descansa en el diálogo de los personajes. **REV**

Con **ROBERT DE NIRO Y AL PACINO**
Director **JON AVNET**
Audios **CASTELLANO (5.1), INGLÉS (2.0)**
Subtítulos **CASTELLANO**
Distrib. **SONY P.H.E.**
17,99 € (DVD)
21,99 € (2 discos DVD)
29,99 € (Blu-ray)

PELÍCULA ●●●●○ EXTRAS ●●●●○





Autor
DIEGO LATORRE
Editorial
NORMA COMICS
Páginas: **124**
PVP **16 €**

Prostitutas que en el mundo real son feas y viejas, aunque limpias y ordenadas, interpretan papeles masculinos de obras de Shakespeare.



libro

HITCHCOCK

Por Guillermo del Toro



Autor
GUILLERMO DEL TORO
Editorial
ESPASA
PVP **21,90 €**

No es habitual que un autor contemple su obra de juventud con satisfacción. Es fácil que aflore cierta vergüenza, ante la inexperiencia, las tentativas, la imprudencia, o todo ello a la vez. Sin embargo, Guillermo del Toro se atreve a enfrentarse a su yo más joven en Hitchcock, un libro escrito hace más de 20 años por un Del Toro universitario, donde repasa exhaustivamente toda la filmografía del director. Pero no siempre para bien: entre las filias del autor se cuelan también las fobias, desparpajo, ironía y algunas reflexiones que el propio Del Toro cuestiona a día de hoy. Aunque, como él mismo explica en el prólogo de esta edición: «Aquel mozalbete tiene derecho a expresarse. Quiero que quede constancia».



TOP LIBROS
BIOGRAFÍAS DE CINE

1. **YO, FATTY**
Jerry Stahl
2. **EL PADRE DE FRANKENSTEIN**
Christopher Bram
3. **EL LOCO MUNDO DE HAROLD LLOYD**
Guillermo Balmori
4. **CARY GRANT**
Marc Elliot
5. **NOTAS SOBRE UNA VIDA**
Eleanor Coppola



TOP CÓMICS
DELIRIO VISUAL

1. **PROMETHEA**
Alan Moore, J.H. Williams III
2. **ELEKTRA ASESINA**
Frank Miller, Bill Sienkiewicz
3. **30 DÍAS DE NOCHE**
Steve Niles, Ben Templesmith
4. **EL ASCO**
Grant Morrison, Chris Weston
5. **RABID EYE**
Rick Veitch

figuras

RORSCHACH

Los Vigilantes acechan

Con el estreno cada vez más cerca de la adaptación al cine del cómic de Alan Moore y Dave Gibbons, ***Watchmen*** (que probablemente será un hitazo por los motivos equivocados), comienza a aparecer ya el *merchandising* del largometraje. Entre toda la parafernalia que seguro que empezaremos a ver en breve, nos gusta especialmente este busto (edición limitada a 6.000 unidades) de Rorschach, uno de los personajes clave y, sin duda, más incómodamente carismáticos del cómic. Pertenece a una serie en la que también encontrarás figuras de otros personajes, como Ozymandias y hasta un Dr. Manhattan tamaño realmente *king size*. ¡Se abre la veda!



Dimensiones **13 CM.**
PVP **76 €**

cómic

VISION THING

Experimentos con lo visual y lo secuencial

Dentro de la colección *Eclipse* de la editorial **Norma Cómics**, ***Vision Thing*** supone el primer trabajo publicado en España de Diego Latorre dentro del mundo del tebeo. El dibujante castellonense tiene una larga trayectoria como ilustrador, habiendo trabajado para empresas como **MTV** o **Grupo Zeta**. Y, pese a haber colocado algún primer pinito en editoriales americanas como dibujante de cómic (para **Marvel** participó, por ejemplo, en *Hulk: Broken Worlds*), en España, como siempre, las cosas son más difíciles. Y no es que Diego Latorre precisamente vaya a tenerlo fácil, con un estilo muy personal que bascula entre la ilustración tradicional, la pintura y técnicas más actuales, como la fotografía o el diseño industrial, creando una amalgama que por momentos recuerda a un Ben Templesmith (*30 Días de Noche*) más digital. ***Vision Thing*** es un conato de tebeo que desemboca rápidamente en un imaginario de ilustraciones incómodas que no todo el mundo entenderá.



cómic



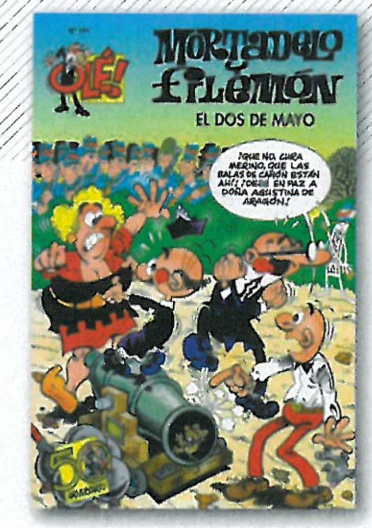
DETROIT METAL CITY

Heavy metal y chascarrillos

Casi más conocido por el *anime* que por la propia serie en papel, ***Detroit Metal City*** se acerca a su cuarto tomo con buen paso y buena letra (y buen trazo, claro). La historia de este manga aferrado con fuerza (y, como dicen los anglosajones, la lengua en la mejilla) a la parodia desprejuiciada y ese humor nipón tan, tan incómodo, se centra en el pobrecito Nigishi, aspirante a estrella del pop que lleva una doble vida como Krauser II, líder de la banda de *death metal* del momento, los *Detroit Metal City* del título, un claro homenaje a los míticos *Kiss*. Nigishi, que es un blando, repudia su labor como ídolo de masas *death*, pero no puede evitar verse poseído en las situaciones menos adecuadas por la energía salvaje de su alter ego, virtuoso del metal pero también maestro en el exceso políticamente incorrecto. Descacharrante.

Autor **KIMINORI WAKASUGI**
Editorial **PLANETA DEAGOSTINI**
PVP **6,95 €**

cómic



EL DOS DE MAYO

Mortadelo y Filemón non-stop.

Lo de Ibáñez es un no parar; por muchos años que pasen, sigue fiel a su cita con *Mortadelo y Filemón*, y cada año tenemos uno o dos álbumes nuevos en las tiendas (a veces, alguno más). **Ediciones B** reedita ahora dentro de la colección **Olé!** (ya sabéis, los álbumes en tapa blanda) la historia ***El Dos de Mayo***, publicada el año pasado. Aquí, Mortadelo y Filemón son enviados por error 200 años en el pasado (con uno de los inventos de Bacterio, claro), donde aterrizarán en mitad de la revuelta del Dos de Mayo contra los franceses, en 1808. El álbum muestra algunas de las carencias de los últimos trabajos de Ibáñez, pero está repleto de todos los chistes que el aficionado espera, incluyendo el paseíllo de personajes de la casa suplantando a personalidades históricas (Ofelia como Agustina de Aragón, por ejemplo). Para *fans* incondicionales.

Autor **IBÁÑEZ**
Editorial **EDICIONES B**
PVP **4 €**

POR STAN BY



AZUL

La primavera está a la vuelta de la esquina. Prepárate para recibir el buen tiempo con el color de la temporada.

1
Chaqueta sport de Nike. **(PVP no disponible)**

2
Reloj Emporio Armani con esfera azul y correa de caucho. **400 €**

3
Botín Levi's con detalles de charol en color gris. **85 €**

4
Bandolera en azul marino, con cierre de cremallera. **47 €**

NUESTRO PREFERIDO

BY RAMONES

El rock and roll se viste de denim

No hay duda, este mes la prenda estrella son estos denim diseñados por Tommy Hilfiger y el batería de los Ramones, Marky Ramone. Pertenecen a la colección Capsule Rock Scene de Hilfiger Denim y su precio es de 115 €.

POR ANA MÁRQUEZ

Saca el máximo partido a tu tiempo libre

agenda



FEBRERO 15
NENA DACONTE. Mai Meneses y Kim Fanlo en concierto en Barcelona, en L'Auditori.

FEBRERO 17
VICKY CRISTINA BARCELONA. Imprescindible verla en V.O. para saber por qué Pe se llevó un Goya y está nominada a los Óscar.

FEBRERO 18
WANTED. Ya a la venta en Blu-ray y DVD, en edición especial y edición para coleccionistas.

FEBRERO 20
STREET FIGHTER IV. El clásico de recreativa asalta la nueva generación de consolas, ¡y de qué manera!

FEBRERO 24
MTV WINTER. Se celebra en Valencia y acudirán artistas de la talla de Franz Ferdinand, Mando Diao y Starsailor.

FEBRERO 26
DISPAROS Y TERROR DE GRAN CALIDAD. A la venta los esperados Killzone 2 y Silent Hill Homecoming. Un día que no olvidarás jamás...

FEBRERO 27
LA PANTERA ROSA II. La segunda parte igual de divertida que la primera, protagonizada por Steve Martin y Jean Reno.

MARZO 3
THE SCRIPT. No te los pierdas en directo. Actúan en Madrid, en la Sala Heineken.

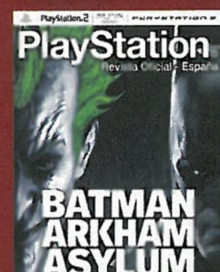
MARZO 6
WATCHMEN. Película basada en la novela gráfica de Alan Moore y Dave Gibbons (1986).

MARZO 13
RESIDENT EVIL 5. Al fin en PS3 el escalofriante Survival Horror de Capcom. No te pierdas la XIII entrega de Premios de la Música.

MARZO 14
JUDAS PRIEST. Heavy Metal de antaño en concierto, en Zaragoza (Plaza de toros).

despedida y CIERRE





LAS OTRAS PORTADAS

¡Ya vienen las primeras sorpresas de 2009! Y como muestra una lucha más que igualada de dos juegazos para esta temporada, Dante's Inferno y Batman Arkham Asylum. ¿Con cuál te quedas?



Grupo número 457 de Tones y Stan By. Se hacen llamar Wicked Wanda y junto a los dos torpedos multidisciplinares ya mencionados se encuentra el batería Kiko Libertino. Desde aquí anunciaremos las fechas y lugares de sus conciertos. Bueno, no.



» ¡Me gustan las dos! Esa fue la única frase que pronunció Marcos «The Elf» García más de un centenar de ocasiones durante la visita de las dos Anas (de Armas y Polvorosa) más televisivas. Cuentan sus compañeros que dos semanas después seguía diciendo lo mismo...

¡El zopenco del mes! Stan By anunció el número anterior que Race Pro aparecería para PS3. De momento va a ser que no, así que mientras se cumple su profecía le hemos «aconsejado» una dieta de volante bañado en almíbar de cabra para que la espera se le haga más amena.



Anna y su Audi con tracción a las cuatro patas. ¿A quién se le ocurre llamar así a una perrita tan simpática y entrañable? Pues a Anna, a quién sino. Suponemos y esperamos que más adelante Audi se vengará de ella mordiéndole los espolones de los pies.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO LEGEND OF SAYUKI

Ganadores de 1 Juego de PS2
Mª Jesús Vaquero Sanz (SEGOVIA)
Sonia Castell Quiñones (BARCELONA)
Jesús Mª Ludeña Ortiz (GUADALAJARA)
Lourdes Bengoa Jausoro (GUIPÚZCOA
Elena Misurov (TOLEDO)
Juan C. Alberto Martín (VIZCAYA)
Carlos Tremps Santacana (BARCELONA)
Mª Luisa López Almuedo (SEVILLA)
Juan Fco. Suárez Herrera (TERUEL)
Patricia Baena González (SEVILLA)
Borja Rodríguez Barbero (CIUDAD REAL)
Ricardo Sánchez García (ALICANTE)
José M. Pereira Canovacas (PONTEVEDRA)
Oscar Fernández Armengol (BURGOS)
Silvia Moreno Gilarránz (MADRID)
José Luis López Amigo (MADRID)
Sebastián Ardiol Schippels (HUESCA)
Álvaro De la Llave Propín (MADRID)
Elidón Buñuel Adeva (CASTELLÓN)
Julio C. Cerdeira Santos (GERONA)

CONCURSO BIOSHOCK

1 Camiseta + 1 LittleSister
David Vila Fabregat (BARCELONA)

Ganadores de 1 Camiseta
Oscar Bermúdez Solórzano (LEÓN)
Francisco Encinas García (SEVILLA)
Antonio Vázquez Morcillo (MÁLAGA)
Borja Mosquera Quintero (SEVILLA)
Manuel Freitas Lamelas (PONTEVEDRA)
José R. Sotomayor De la Mata (TOLEDO)
Carlos I. Zamala Alonso (VALLADOLID)
Jacobo García Blanco (MÁLAGA)
Carlos Deleito Campos (MADRID)

CONCURSO CRASH BANDICOOT

Ganadores de 1 Juego PS2 + 1 Juego PSP + 1 Saco de dormir + 1 Toalla
David Camp Rubi (BARCELONA)
Manuel Trabajo Carrillo (SEVILLA)
Alberto Ramos Ordóñez (A CORUÑA)
Albert Castellanos Rodríguez (BARCELONA)
Rafael Albájez Vargas (ALICANTE)
José Mª Pujadas Zurita (BARCELONA)
José M. Martínez Expósito (BARCELONA)
Eduardo Martínez Sánchez (MURCIA)
Jesús Romera Montano (ISLAS BALEARES)
Francisco Guijarro Hidalga (CIUDAD REAL)

Ganadores de 1 Saco de dormir + 1 Toalla
Juan Parente Dasilva (MADRID)
Daniel Mancebo Reyes (ISLAS BALEARES)
Mª José Girón Vázquez (CÁDIZ)
Manuel García Guisado (BADAJOZ)
Santiago García Sánchez (MÁLAGA)
Juan C. Rupérez Giménez (ZARAGOZA)
Toñi Bautista Pérez (BARCELONA)
Francisco Cordero Antiñolo (BARCELONA)
David Llama Bueno (SEVILLA)
Alberto López Anadón (MADRID)

CONCURSO MIDNIGHT CLUB LOS ANGELES

Ganador de 1 Juego de neumáticos Pirelli + Protectores cinturón + Tapones válvula + Señal velocidad + Camiseta
Iván Gimeno San Pedro (ZARAGOZA)

Ganadores de Protectores cinturón + Tapones válvula + Señal velocidad + Camiseta
José Luis García Cancho (ÁLAVA)
Iván Heredia Álvarez (ALMERÍA)
Fco. José Adostegui Del Yerro (MADRID)
Carlos Ortuño García (MURCIA)
Ramón R. López Pons (ISLAS BALEARES)
Cristian Durán Cabrera (BARCELONA)
Sergio Aguilar Mirangels (GERONA)
Antolín Carrero García (CÁCERES
Manuel Carmona Cazorla (MADRID)
Sergio González Hueso (MADRID)
Javier Oliveras Auradell (GERONA)
Antonio J. López Esteban (CANTABRIA)
Luis C. González Buelva (ASTURIAS)
Carlos A. García Del Casar (MADRID)
Rubén Colino García (VALLADOLID)
Santi Alberich Prat (LLEIDA)
Antonio R. Ventura Durán (SEVILLA)
Borja Santos García (MADRID)
Conceción Matías Simarro (ALBACETE)

CONCURSO MIRROR'S EDGE

Ganadores de 1 Juego de PS3
Ángel Luis Estévez (HUELVA)
Julia Sumbera Calderón (MADRID)
Marc Ortigosa Rubio (BARCELONA)
Cristina Martín Borrás (BARCELONA)
Pablo Rodríguez Vázquez (PONTEVEDRA)
Andrés Ledesma Cidoncha (MADRID)
Ricardo Poceiro Villa (PONTEVEDRA)
Fco. Munar Amengual (ISLAS BALEARES)
Pablo Asensio Rodríguez (SEVILLA)
Juan C. Molano Villacorta (VIZCAYA)
Antonio Martínez Luque (ALMERÍA)
Marisol Reaza Juárez (ALBACETE)
Eduardo Lorido Villalba (BADAJOZ)
Jesús Oliva Monio (CÁDIZ)
Ángela Carpente García (CASTELLÓN)
Laura Barroso Alvárez (MADRID)
Vanesa Moreno Torrico (MADRID)
José Alarcón Porras (MÁLAGA)
Joaquín Roldán Rodríguez (ASTURIAS)
Antonio J. Araujo Montero (CÓRDOBA)
David Casas Martínez (ZARAGOZA)
Ángel Turanzas Celorio (ASTURIAS)
Paz Malillos Gil (VALLADOLID)
Ángela Rodríguez Gálvez (ALICANTE)
Juan C. Rubio Prestel (TOLEDO)
Marisa Alejandre Salat (LLEIDA)
Alfredo Núñez González (LEÓN)
María Nieto Martínez (SEVILLA)
Iván González García (LÉRIDA)
Antonio L. Román Román (CÁCERES)



Ayuda: Ej: Envía PSM 27040 al 7454 para recibir TENÍA TANTO QUE DARTE cantada por NENA DACONTE





Sonidos reales y Personajes famosos

BEBE	Ruidosa carcajada de un bebe
ELCAUDILLO	España es una nación grande...
GALLINA	Gallina imitando un fórmula 1
EXORCISTA	Coge el puto teléfono...
NUEVO	"¡¡¡Tienes un mensaje nuevo!!!"
VIVASEMEN	Viva el semen español...
LUISMA	Como el Luisma no se entera
TOCAHUEVOS	Es tu jefe para tocarte los huevos
PADREPIJO	Oirás un Padre Nuestro muy pijo
EPIYBLAS	Oye Epi...dime Blas...
REY	Por que no te callas...?
SHINCHAN	Risa de Shinchan
FFGOMEZ	¡A la mierda!
GOLLUM	El teléfono es mi tesoro
SUPERPIJA	O sea.. Te cojo el teléfono
23F	Todo el mundo al suelo

Ayuda: Ej: Envía PSM BEBE al 7454 no podrás para de reir al escucharlo





Elije tu favorito:

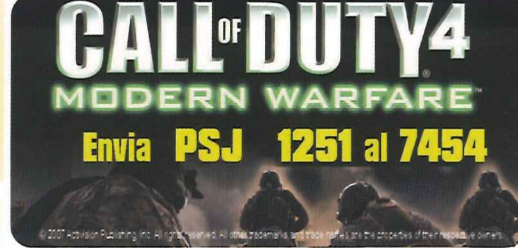
- RASTAS
- HADITAS
- DESNUDAS
- ENFERMERAS
- BRUJAS
- CALAVERAS
- KAMASUTRA
- TEQUIEROS
- HENTAI
- BEBES

Ej: Envía PST RASTAS al 7454 para cambiar los fondos e iconos de tu móvil por RASTAS



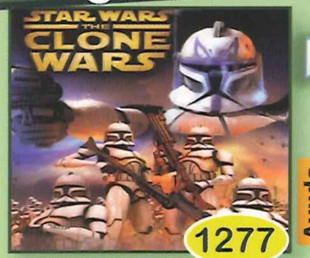












3140

Ayuda: Ej: Envía PSJ 3140 al 7454 para jugar a toda pantalla a PASAPALABRA



NOVEDADES



1288



1332



3188



The Sims 2 — 3203

CSI: EL JUEGO MÓVIL — 3176

